GUNDAM RECONGUIST IN G



RECON PEDIA IN G

R.C. 1014. Lying in wait behind the Space Pirate and Aida's attack on the Capital Tower and the destiny of Bellri, now chosen by the G-Self, are truths which will shake the entire Regild Century. And it is all just the beginning of Reconguista.

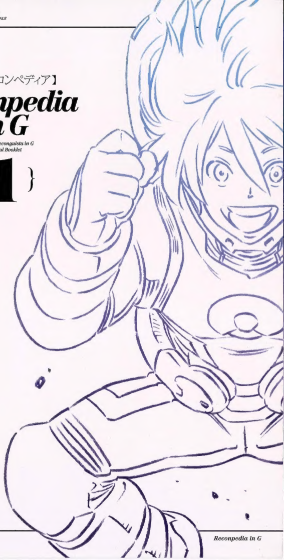


【Gのレコンペディア】

Reconpedia in G

Gundam Reconguista in G
Special Booklet

{ 1 }



©創通・サンライズ・MBS

小形Pの制作裏日誌 Vol.01

記念すべき『ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)』第一回制作日誌です。今作はおよそ7年間にわたる企画期間があり、2014年ようやく皆様の元にお届けすることができました。その間の富野(由悠季)監督やスタッフにまつわるエピソードを、この日誌や4コマで紹介できればと思います。

まずは記憶に新しいこの夏行われたイベント上映に関して話したいと思います。イベント上映という形態は、皆様ご存じの『機動戦士ガンダムＵＣ(以下、UC)』でも試みましたが、今回は今秋からＴＶ放映するものを3話まで先に観せてしまうという、ＴＶ局はじめ周囲の理解があったからこそ実現できたものでした。毎週50本近くのアニメーションがＴＶで流れる昨今、「いかに多くの方に作品に触れてもらえる機会を作れるか」が非常に大事になってきたのです。制作的にも秋放送のものを夏までに3話完成させるというのはなかなかしんどいものでしたが、クリム・ニックの登場で主要キャラクターが出揃うのを考えての結論でした。結果、クリムやトイレシーン(!?)まで観せることができ、『G-レコ』世界観のイントロデュースとしては、良かったのではと思っています。また、私をはじめとする制作陣も『ＵＣ』で錆びついた〈ＴＶシリーズ〉の感覚を取り戻す良い機会となりました。

迎えたイベント上映、本来なら富野監督を連れて舞台挨拶にのぞみたかったのですが、夏前からコンテ作業でいっぱいいっぱい。無理を承知でオファーをしたものの、「お前は、俺を殺す気か？」と一喝され(苦笑)、『∀ガンダム』の頃の超人的な働きぶりを知っているので忘れがちですが、御年73歳。これは無理をさせてはいけないとあきらめていたところ、富野監督の奥様から救いの手が！ 監督のために舞台挨拶用のジャケットを新調してくださり、富野監督も距離的に近い新宿ピカデリーならＯＫとなりました。新宿以外は、私と石井(マーク)くんを中心に、嶋村(侑)さん、佐藤(拓也)さん、ぬまっちさんと回りましたが、やはり富野監督本人が出られるとオーラが違い、佐藤さんへのマスクネタばれなど事故もありました。コンテ作業が抜ける年明けからは、皆様になるべくお会いできる機会をつくれればと思います。

そして石井くんとは舞台挨拶で東名阪のどさ回りをすることに。「京まふ(京都国際マンガ・アニメフェア)」のイベントでは、寿(美菜子)さんの舞台慣れに助けられ、イベント終了後、やはりアイドルは違うなと話しながら、石井くん希望の伏見稲荷大社へ。私自身も初めての伏見稲荷大社、まさかあんなにずっと鳥居の山道が続くとは……。途中で石井くんに「このあたりで引き返そうか？ 石井くんもキャリーバッグ持ってるし」と聞いたところ、「僕は全然大丈夫です！」と空気を読まない無慈悲な答えが(涙)。

結局、心がすでに折れていた私は、プロデューサー権限を使い引き返すことにしましたが、石井くんの若さがまぶしかったです(笑)。

◀ 石井くんと伏見稲荷を訪れたときの一枚。こんな大きなキャリーバッグを持って歩いていたんです……。ちなみにこの後、取材を終えた寿さんと合流してお寿司をいただきました。

PROFILE 小形尚弘(おがた・なおひろ) 1997年、サンライズ入社。『結界師』『テイルズ オブ ジ アビス』『犬夜叉 完結編』『機動戦士ガンダムＵＣ』などのプロデューサーを務める。

ガンダム Gのレコンギスタ 1

【*Main Staff*】企画：サンライズ／原作：矢立 肇・富野由悠季／総監督・脚本：富野由悠季／キャラクターデザイン・作画チーフ：吉田健一／メカニカルデザイン：安田 朗、形部一平、山根公利／デザインワークス：コヤマシゲト、西村キヌ、剛田チーズ、内田パブロ、沙倉拓実、倉島亜由美、桑名郁朗、中谷誠一／美術監督：岡田有章、佐藤 歩／色彩設計：水田信子／音響監督：木村絵理子／音楽：菅野祐悟／撮影監督：田中 唯／撮影監督補佐：脇 顯太朗／CGディレクター：藤江智洋／編集：今井大介／製作：サンライズ、MBS

【*Main Cast*】ベルリ・ゼナム：石井マーク／アイーダ・スルガン：嶋村 侑／ノレド・ナグ：寿 美菜子／ルイン・リー：佐藤拓也／マニィ・アンバサダ：高垣彩陽／ラライヤ・マンディ：福井裕佳梨／クリム・ニック：逢坂良太／デレンセン・サマター：小山剛志／カーヒル・セイント：森川智之／ゲル法王：藤 真秀／ウィルミット・ゼナム：田中敦子／クンパ・ルシータ：広瀬彰勇／ドニエル・トス：辻 親八／ケルベス・ヨー：須田祐介／ベッカー・シャダム：[illegible]

【*Booklet Staff*】編集・構成：鈴木進介(株式会社セブンデイズウォー)、[illegible]

デザイン：BALCOLONY.

【Gのレコンペディア】

Reconpedia in G

Gundam Reconguista in G
Special Booklet

{2}

©創通・サンライズ・MBS

小形Pの制作裏日誌 Vol.02

今回の制作日誌は、『ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)』の企画がスタートしたころについて話したいと思います！

富野(由悠季)監督と初めて仕事をしたのは、僕がサンライズに入って2年目の『ブレンパワード』でした。総監督とペーペーの制作進行という立場でしたが、自分が担当する12話の演出が急遽いなくなって、富野監督が自ら演出をやることになりました。当時、富野監督は既に50代後半でしたが、一緒に朝方までチェックしていたのに、翌日昼くらいに僕が出社すると既に机に向かって仕事をしていました。今もそうですが、スタジオの誰よりも仕事をする人です。

その後、『∀ガンダム(以下、∀)』でもご一緒させてもらいましたが、富野監督の仕事は、物量も多く大変なのですが、「作品をつくっている」という充実感を得られるんです。ですから、「いつかまた一緒に仕事をしたいな」とは、ずっと思っていました。

そこからしばらくは、なかなかご一緒する機会がなかったのですが、2007年、僕がプロデューサーになったとき、富野監督に「一緒にやらせてください！」と、お声がけさせていただきました。

そのとき、富野監督からは「今こういうのを考えてる」と『G-レコ』の元になる、いわゆる"富野メモ"を持ってこられたんです。月の人たちが地球に帰ってくるという、『∀』に近いもので、そのときはまだ『ガンダム』になる予定はなかったんですけど、今回はよりロボットもの的なTVアニメーションをつくりましょうと企画会議を始めていきました。そのころ富野監督は『リーンの翼』のノベライズ以外にも、講演会や「ガンダムエース」の取材など、忙しくされていたんですが、月一くらいのペースで会議をさせてもらっていました。

メインスタッフですが、大元の富野メモの時点で、山根(公利)さんの三日月戦艦(のちのフルムーン・シップ)が存在していました。どうやら劇場版『機動戦士Zガンダム』の仕事をしていたときから、「こういうのがあるんだけど描いてよ」と、既に山根さんに声をかけていたようです。キャラクターは『OVERMAN キングゲイナー』でも富野監督と一緒だった吉田(健一)さんにお声をかけました。吉田さん的にも、『交響詩篇エウレカセブン』が終わって、また富野監督と仕事がしたいなと思っていた時期だったようです。それから形部(一平)さん、西村(キヌ)さん、安田(朗)さんたちが加わっていって現在の形になっていきました。

スタートが2007年だと考えるとかなり時間かかってしまったのですが、企画自体が急速に進んでいくようになったのは、宇宙エレベーターを富野監督が持ってきてからでした。監督は元来ロケット万歳派なので、宇宙エレベーターには否定的な立場なのですが、あえて自分の中にないものを作品に取り込むことによって、物語の幹がどんどん太くなっていったように感じました。

歳のことばかり言うと怒られるかもしれませんが、70歳を過ぎてなお、新しいものを勉強して作品に取り込んでいこうという姿勢は、30年前に1年もののオリジナルTVシリーズを毎年作り続けられた秘密を垣間見た思いでした。

▲当時の企画書の一部

PROFILE 小形尚弘（おがた・なおひろ） 1997年、サンライズ入社。『結界師』『テイルズ オブ ジ アビス』『犬夜叉 完結編』『機動戦士ガンダムUC』などのプロデューサーを務める。

ガンダム Gのレコンギスタ 2
【*Main Staff*】企画：サンライズ／原作：矢立 肇・富野由悠季／総監督・脚本：富野由悠季／キャラクターデザイン・作画チーフ：吉田健一／メカニカルデザイン：安田 朗、形部一平、山根公利／デザインワークス：コヤマシゲト、西村キヌ、剛田チーズ、内田パブロ、沙倉拓実、倉島亜由美、桑名郁朗、中谷誠一／総作画監督：仲 盛文／美術監督：岡田有章、佐藤 歩／色彩設計：水田信子／音響監督：木村絵理子／音楽：菅野祐悟／撮影監督：田中 唯／撮影監督補佐：脇 顯太朗／CGディレクター：藤江智洋／編集：今井大介／製作：サンライズ、MBS

【*Main Cast*】ベルリ・ゼナム：石井マーク／アイーダ・スルガン：嶋村 侑／ノレド・ナグ：寿 美菜子／マスク：佐藤拓也／マニィ・アンバサダ：高垣彩陽／ラライヤ・マンディ：福井裕佳梨／クリム・ニック：逢坂良太／デレンセン・サマター：小山剛志／ウィルミット・ゼナム：田中敦子／クンパ・ルシータ：広瀬彰勇／ジュガン・マインストロン：諏訪部順一／ベッカー・シャダム：星野慈二／ドニエル・トス：辻 親八／ミック・ジャック：渡辺明乃／カーヒル・セイント：桑川智之
【*Booklet Staff*】編集・構成：鈴木達介（株式会社セブンデイズウォー）、島本真也／デザイン：BALCOLONY.

【Gのレコンペディア】

Reconpedia in G

Gundam Reconguista in G
Special Booklet

{3}

©創通・サンライズ・MBS

小形Pの裏日誌 Vol.03

制作裏日誌第3回は、アフレコ、キャストまわりのことを話したいと思います。

キャストのオーディションは2014年1月から始めました。オーディションしたのは主要メンバーである、ベルリ、アイーダ、ノレド、ラライヤ、ルイン、マニィ、クリム、ミックの8名。一次オーディションは約100名の方々に来ていただきました。しかし、新年早々珍しいことに富野(由悠季)監督が風邪でダウン。いきなり監督不在の状態で、スタートとなりました。音響監督の木村(絵理子)さんと共に、手探りながら収録していって、後日テープを監督に聴いてもらい、二次オーディションへ。印象的だったのは、結果ノレド役になった寿(美菜子)さんを代表するように、どちらかというとアイーダ役の候補に挙げるような、声に芯があって大人の芝居ができる方をヒロイン以外の役にも充てていったことでした。また二次オーディションでは、監督が直接指導していくのですが、指導後の芝居の変化や、リアクションをじっと観察しているようでした。

そうやって現キャストが決まっていったのですが、監督が最後まで悩んでいたのが、ベルリでした。監督の作品は、ほぼ毎回主人公に新人を抜擢するのですが、ご本人いわく毎回、毎回"賭け"なのだそうです。将来売れる素養を見出してというのは結果論で、売れるか売れないかは、正直分からないんだとか。石井(マーク)くんにも、将来ビッグになってもらって、富野監督への恩返しをしてもらいたいですね。

そして2014年夏、いよいよ第1話、アフレコ開始です。この日、富野監督はアフレコ前に「ガンダム GLOBAL CHALLENGE(ガンダム動かそうプロジェクト)」の発表会で記者会見をしてからの録音スタジオ入り。スタジオに入ってみると、そこには落ち込んだ表情の監督が。聞くと何故かスピーチが息切れのようになってしまい上手くいかなかったとのこと。さすがに監督も年齢には勝てないかと、皆が心配したまま、第1話アフレコスタート。デレンセン教官の台詞から入って、石井くんのサブタイトルコール「謎のモビルスーツ」を聴いた瞬間でした。それまで元気なさげに座っていたはずの監督が、突然立ち上がり信じられないような大声で、「腹から声出せ~!!」と2回(たしか……)叫んでいるではないですか。しかも2回目は、木村さん(音響監督)のファインプレー!?で、ガラスの向こうのキャスト側にも聞こえるように!!(苦笑) それ以降、監督がどれだけ怒号をあげたかは、脳みそが記憶に残すのを拒否して覚えていませんが、初回で皆、探り探りのため、ふわっとした雰囲気だったのが一変、突然、戦時下におかれた人々のような緊張感に。あらためて、この人をお爺ちゃんだなと一瞬でも思った自分を後悔すると共に、これがあと25回続くという現実に打ちのめされました……。

しかし、そこはキャストの皆様はプロフェッショナルで、第2話目以降のアフレコでは監督の要望に見事にアジャストしていただき、中盤の話数以降は笑いの絶えない現場になっています。監督が求めるのは、「とにかく台詞をしっかり聞かせてほしい、つくったキャラクターではなく、生身から発する自身の声で」ということです。これが"富野節"と言われる独特の台詞回し、掛け合いの根幹になっているんだなと思います。

この日誌を書いている2014年末時点では、アフレコも残り5回、初回が終わったときには思いもしませんでしたが、終わるのが寂しい気分です。後悔のないよう最終話まで乗り切って行ければと思います。

▲写真は富野監督の誕生日祝いの写真、キャストの皆様からの寄せ書きが。

PROFILE　小形尚弘(おがた・なおひろ)　1997年、サンライズ入社。『結界師』『テイルズ オブ ジ アビス』『犬夜叉 完結編』『機動戦士ガンダムUC』などのプロデューサーを務める。

ガンダム　Gのレコンギスタ 3

【*Main Staff*】企画：サンライズ／原作：矢立 肇・富野由悠季／総監督・脚本：富野由悠季／キャラクターデザイン・作画チーフ：吉田健一／メカニカルデザイン：安田 朗、形部一平、山根公利／デザインワークス：コヤマシゲト、西村キヌ、剛田チーズ、内田パブロ、沙倉拓実、倉島亜由美、桑名郁朗、中谷誠一／殺陣作監：仲 盛文／美術監督：岡田有章、佐藤 歩／色彩設計：水田信子／音響監督：木村絵理子／音楽：菅野祐悟／撮影監督：田中 唯／撮影監督補佐：脇 顯太朗／CGディレクター：藤江智洋／編集：今井大介／製作：サンライズ、MBS

【*Main Cast*】ベルリ・ゼナム：石井マーク／アイーダ・スルガン：嶋村 侑／ノレド・ナグ：寿 美菜子／マスク：佐藤拓也／マニィ・アンバサダ：高垣彩陽／ラライヤ・マンディ：福井裕佳梨／クリム・ニック：逢坂良太／バララ・ペオール：中原麻衣／ウィルミット・ゼナム：田中敦子／グシオン・スルガン：木下浩之／クンパ・ルシータ：広瀬彰勇／ゲル法皇：勝 杏里／ジュガン・マインストロン：[illegible]／ケルベス・ヨー：須田祐介／ベッカー・シャダム：姫野惠二／ミック・ジャック：鷄冠井美智子／ドニエル・トス：辻 親八

【 *Booklet Staff* 】編集・構成：鈴木遼介(株式会社セブンデイズウォー)、森本嘉也／デザイン：BALCOLONY.

【Gのレコンペディア】

Reconpedia in G

Gundam Reconguista in G
Special Booklet

{4}

小形Pの制作裏日誌 Vol.04

第4回の制作日誌は、『ガンダム Gのレコンギスタ（以下、G-レコ）』のネーミングに関して話したいと思います。まずタイトルですが、2006年企画開始当初の富野（由悠季）監督の企画メモには、まだレコンギスタの文字はない。きっかけは、監督がTVでスペインの国土回復運動"レコンキスタ"の歴史ドキュメンタリーを観たことでした。富野監督がこの言葉を手に入れたことにより、企画の根っこが決まり、その後「ガンダム レコンキスタ」という仮タイトルでストーリー開発が始まりました。

富野監督が2回目のタイトル変更をしたのは、約1クール分のプロットが出てきたあたりだったと思います。それまで書いていたストーリーがどうしてもこれまで自分が創ってきたものの焼き直し以上のものにしか見えなかった状況を突破するために、「Gのレコンギスタ」というタイトルを発明しました。"G"には、ガンダムはもちろん、重力"gravity"、地上"ground"などの意味も含まれています。この発明により、監督はよくガンダム離れと言いますが、ガンダムすら内包してしまえる、大きな器を手に入れることになりました。

そして3回目。ある日、監督が朝日新聞の天声人語を切り取って持ってきました。そこには、ゴールド、ガンダム、牛丼等、ヒットするものの名前にはかならず濁点が入っているという記事でした。あらためて言葉の発する力を再確認して「Gのレコンギスタ」という現在のタイトルに行き着いたのです。

タイトル以外のネーミングですが、今回の航宙艦メガファウナは、巨大生物が語源です。これは監督が、サンライズの内田（健二）会長（『機動戦士Ζガンダム』『機動戦士ΖΖガンダム』『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア（以下、逆襲のシャア）』のプロデューサー）からアフリカの巨大動物の本をもらってそこから取っています。ほかにも航宙艦はクロコダイルやらラトルパイソンなど、動物の名やギニアビザウなどアフリカ関連の名前が付いていますよね。モビルスーツは、私も後から気がついたのですが、企画当初、私が面白そうなので買って監督にあげた錬金術の本から取っているみたいです。グリモア、アルケイン、カットシーなどがそのようです。一方、ベルリの前身"ベリル"やアイーダの前身"アイダ"、"トワサンガ"などはまわりのブレーンが出してきたものを、採用したものです。

富野監督は、73歳になった今もたくさんの本を読み、興味のある事象を調べ、主にＮＨＫと日本映画チャンネルですが、ＴＶや映画を観て、日々勉強して作品に取り込み肉付けしていっています。それが『G-レコ』の持つ、豊かさや多様性に繋がっているのだと思います。また「ひとりの人間が思い付くことなどたかが知れている」と口癖のように監督は言って、まわりの人間の話を聞いて貪欲に作品に取り込もうとしています。これは『∀ガンダム』の頃、私が制作進行のときから感じていたことですが、プロデューサーであろうと制作進行であろうと面白い話は必ず作品に取り込んでくれます。それが、富野監督と仕事をすると、より作品を一緒に創っているという実感を持つことができることなのだと思います。

皇子と魔女の物語

『可哀想な地球またはアルマドラバ作戦』試案
——ALMADRABA TACTICS——

PROFILE 小形尚弘（おがた・なおひろ）　1997年、サンライズ入社。『結界師』『テイルズ オブ ジアビス』『犬夜叉 完結編』『機動戦士ガンダムＵＣ』などのプロデューサーを務める。

ガンダム Gのレコンギスタ 4

【*Main Staff*】企画：サンライズ／原作：矢立 肇・富野由悠季／総監督・脚本：富野由悠季／キャラクターデザイン・作画チーフ：吉田健一／メカニカルデザイン：安田 朗、形部一平、山根公利／デザインワークス：コヤマシゲト、西村キヌ、剛田チーズ、内田パブロ、沙倉拓実、倉島亜由美、桑名郁朗、中谷誠一／総作監督：仲 盛文／美術監督：岡田有章、佐藤 歩／色彩設計：水田信子／音響監督：木村絵理子／音楽：菅野祐悟／撮影監督：田中 唯／撮影監督補佐：脇 顯太朗／CGディレクター：藤江智洋／編集：今井大介／製作：サンライズ、MBS

【*Main Cast*】ベルリ・ゼナム：石井マーク／アイーダ・スルガン：嶋村 侑／ノレド・ナグ：寿 美菜子／ラライヤ・マンディ：福井裕佳梨／クリム・ニック：逢坂良太／マスク：佐藤拓也／マニィ・アンバサダ：高垣彩陽／ミック・ジャック：鶏冠井美智子／バララ・ペオール：中原麻衣／ウィルミット・ゼナム：田中敦子／グシオン・スルガン：木下浩之／クンパ・ルシータ：広瀬彰勇／ゲル法師：藤 真秀／ジュガン・マインストロン：諏訪部順一／ケルベス・ヨー：須田祐介／ベッカー・シャダム：蛇野恵二／ドニエル・トス：辻 親八

【 *Booklet Staff* 】編集・構成：鈴木憲介（株式会社セブンデイズウォー）、島本真也／デザイン：BALCOLONY.

【Gのレコンペディア】

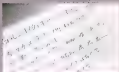
Reconpedia in G

Gundam Reconguista in G
Special Booklet

{ 5 }

©創通・サンライズ・MBS

小形Pの制作裏日誌 Vol.05



PROFILE 小形尚弘（おがた・なおひろ） 1997年、サンライズ入社。『結界師』『テイルズ オブ ジ アビス』『犬夜叉 完結編』『機動戦士ガンダムUC』などのプロデューサーを務める。

ガンダム Gのレコンギスタ 5

【*Main Staff*】企画：サンライズ／原作・総監督・脚本：富野由悠季／キャラクターデザイン・作画チーフ：吉田健一／メカニカルデザイン：安田朗、形部一平、山根公利／デザインワークス：コヤマシゲト、西村キヌ、剛田チーズ、内田パブロ、沙倉拓実、倉島亜由美、峯田和伸、中谷誠一／総作画監督：仲盛文／美術監督：岡田有章、佐藤歩／色彩設計：水田信子／音響監督：木村絵理子／音楽：菅野祐悟／撮影監督：脇顯太朗／CGディレクター：藤江智洋／編集：今井大介／製作：サンライズ、MBS

【*Main Cast*】ベルリ・ゼナム：石井マーク／アイーダ・スルガン：嶋村侑／ノレド・ナグ：寿美菜子／ラライヤ・マンディ：福井裕佳梨／クリム・ニック：逢坂良太／マスク：佐藤拓也／マニィ・アンバサダ：高垣彩陽／ミック・ジャック：鷄冠井美智子／バララ・ペオール：中原麻衣／ウィルミット・ゼナム：田中敦子／ダシオン・スルガン：木下浩之／クンパ・ルシータ：広瀬彰勇／ゲル法王：緒貫秀／ロックパイ・ゲティ：平野潤也／マッシュナー・ヒューム：たかはし智秋／ノウトゥ・ドレット：水野龍司／ジュンゴ・ロン・シャマノッタ：遠藤大輔／ケルベス・ヨー：沼田祐介／ドニエル・トス：辻親八／ブラミニア・カッレ：工藤沙紀子

【 *Booklet Staff* 】編集・構成：鈴木達介（株式会社セブンデイズウォー）、熱本真也 デザイン：BALCOLONY

【Gのレコンペディア】

Reconpedia in G

Gundam Reconguista in G
Special Booklet

{ 6 }

©創通・サンライズ・MBS

小形Pの制作裏日誌

Vol.06

PROFILE 小形尚弘（おがた・なおひろ） 1997年、サンライズ入社。『結界師』『テイルズ オブ ジ アビス』『犬夜叉 完結編』『機動戦士ガンダムUC』などのプロデューサーを務める。

ガンダム Gのレコンギスタ 6

【*Main Staff*】企画 サンライズ／原作 矢立肇・富野由悠季／総監督・脚本 富野由悠季／キャラクターデザイン・作画チーフ 吉田健一／メカニカルデザイン 安田朗、形部一平、山根公利／デザインワークス：コヤマシゲト、西村キヌ、剛田チーズ、内田パブロ、沙倉拓実、倉島亜由美、桑名郁朗、日野康一／原画作監：仲盛文／美術監督：岡田有章、佐藤歩／色彩設計：水田信子／音響監督 木村絵理子／音楽 菅野祐悟／撮影監督：田中唯／撮影監督補佐 脇顯太朗／CGディレクター [illegible]／編集 今井大介／製作 サンライズ、MBS

【*Main Cast*】ベルリ・ゼナム 石井マーク／アイーダ・スルガン 嶋村侑／ノレド・ナグ 寿美菜子／ラライヤ・アクパール 福井裕佳梨／クリム・ニック 逢坂良太／マスク 佐藤拓也／マニィ・アンバサダ 高垣彩陽／ミック・ジャック [illegible]／バララ・ペオール 中原麻衣／ロックパイ・ゲティ 小野賢章／マッシュナー・ヒューム たかはし智秋／リンゴ・ロン・ジャマノッタ 浅沼晋太郎／クンパ・ルシータ [illegible]／ケルベス・ヨー [illegible]／ドニエル・トス [illegible]／フラミニア・カッレ [illegible]

【 *Booklet Staff* 】編集・構成 鈴木貴昭（株式会社セブンティズウォー）鈴木真也／デザイン：BALCOLONY

【Gのレコンペディア】

Reconpedia in G

Gundam Reconguista in G
Special Booklet

{ 7 }

©創通・サンライズ・MBS

小形Pの制作裏日誌

Vol.07

PROFILE 小形尚弘（おがた・なおひろ） 1997年、サンライズ入社。『結界師』『テイルズ オブ ジ アビス』『犬夜叉 完結編』『機動戦士ガンダムUC』などのプロデューサーを務める。

ガンダム Gのレコンギスタ 7

【Main Staff】原作：サンライズ

【Main Cast】

【Booklet Staff】編集 BALCOLONY

BCXA-0950
NOT FOR SALE

【Gのレコンペディア】

Reconpedia in G

Gundam Reconguista in G
Special Booklet

{ 8 }

©創通・サンライズ・MBS

小形Pの制作裏日誌 Vol.08

PROFILE　小形尚弘（おがた・なおひろ）　1997年、サンライズ入社。『結界師』『テイルズ オブ ジ アビス』『犬夜叉 完結編』『機動戦士ガンダムUC』などのプロデューサーを務める。

【Main Staff】

【Main Cast】

【Booklet Staff】

【Gのレコンペディア】

Reconpedia in G

Gundam Reconguista in G
Special Booklet

{ 9 }

©創通・サンライズ・MBS

小形Pの制作(裏)日誌

Vol.09

PROFILE 小形尚弘（おがた・なおひろ） 1997年、サンライズ入社。『結界師』『テイルズ オブ ジ アビス』『犬夜叉 完結編』『機動戦士ガンダムUC』などのプロデューサーを務める。

ガンダム Gのレコンギスタ 9

【Main Staff】[illegible]

【Main Cast】[illegible]

【Booklet Staff】[illegible]

RECONPEDIA IN G

STORY

{ ストーリー }

R.C. 1014. Lying in wait behind the Space Pirate and Aida's attack on the Capital Tower and the destiny of Bellri, now chosen by the G-Self, are truths which will shake the entire Regild Century. And it is all just the beginning of Reconguista.

[illegible] ©創通・サンライズ・MBS



【第1話】謎のモビルスーツ

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎斧谷 稔　演出◎吉田健一、居村健治　総作画監督◎吉田健一
作画監督◎[キャラ] 吉岡亜由美／[メカ] 橋本誠一、桑名郁朗、仲 盛文

R.C.(リギルド・センチュリー)1014年。地球上の全エネルギーを賄うフォトン・バッテリーを宇宙よりもたらすキャピタル・タワーは人々の信仰を集め、スコード教の聖地となっていた。タワーを守護するキャピタル・ガードの候補生ベルリ・ゼナムは、初めての宇宙実習のため、同期生のルインたちとクラウンに乗り込む。ベルリたちの応援に駆けつけたノレドたちは、叱りつけるデレンセン教官から逃れクラウンの運転室へ。そこにはキャピタル・アーミィの監視を受ける記憶を失った少女、ラライヤがいた。実習開始直後、宇宙海賊がクラウンを襲撃。レクテンで立ち向かうベルリの機転も働き、謎のモビルスーツの捕獲に成功する。それは、一週間前にラライヤが乗ってきたモビルスーツと同じものだった。捕虜となったパイロットの少女はアイーダと名乗り、モビルスーツのハッチを閉じてしまう。しかし、ベルリは難なくハッチを開き、起動に成功する。

【第2話】G-セルフ起動!

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎斧谷 稔　演出◎森 邦宏
作画監督◎[キャラ] 柴田 淳／[メカ] 桝田浩史

ゲル法皇も出席する歓迎の宴の夜、警備に駆り出されるベルリとルイン。海賊部隊のカーヒル大尉は、捕虜となったアイーダを奪還すべくグリモア部隊で出撃、キャピタル・テリトリィを襲撃してきた。攻撃が囚人の塔に及んだのを見たベルリは、囚われの身のアイーダを案じて、その塔へ向かう。アイーダの無事を確認できたベルリだが、教官ケルベスから先日のモビルスーツの移動を命じられ、保管してある港の25番ハンガーに向かうことに。だが、移動途中のアイーダを発見したカーヒルが追跡。ハンガーに到着したベルリは、アイーダがG-セルフと呼ぶモビルスーツの起動に成功するが、アイーダも乗り込んでしまった。そこへ、G-セルフを敵とみなしたカーヒルが猛攻を加えてくる。ハッチにいたアイーダを守るため、ベルリはグリモアのコックピットをビーム・ライフルで灼いてしまう。カーヒルの死を嘆くアイーダはベルリを責めて泣き続ける。

【第3話】モンテーロの圧力

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎斧谷 稔　演出◎綿田慎也
作画監督◎[キャラ] 菅沼機仁／[メカ] 戸部敦夫

キャピタル・ガード調査部のクンパ大佐の聴取に出頭したベルリは、調査部に身柄を移されていたアイーダと再会。調査部に収容されていたラライヤは、ベルリたちのいるクンパの執務室へ現れ、ノレドと会い、混乱状態から落ち着きを取り戻すのだった。そんな中、突如ミノフスキー粒子が散布され、通信が途絶する。アメリア大統領の息子クリムが、キャピタル・タワー破壊を盾にアイーダとG-セルフを要求、奪還作戦を開始したのだ。一方ベルリは、ノレド、ラライヤ、アイーダと共に調査部に保管されているG-セルフを目指す。モンテーロのビーム・ジャベリンでキャピタル・アーミィを次々撃破していくクリムだったが、デレンセン大尉のカットシーに苦戦。その傍ら、G-セルフを起動させたアイーダは、クリムに戦闘中止を促すと、コックピットにベルリとノレドとラライヤを乗せたまま、海賊部隊の母艦メガファウナへの帰還の途についてしまう。

【第1話 解説】

◎物語の冒頭で主人公機であるガンダム（G-セルフ）が活躍するのは非常に新鮮。海賊部隊のカーヒルが、「何の発光だ？」と、G-セルフについて把握していない描写があり、海賊部隊にとっても謎のモビルスーツであることが強調されている。また、キャピタル・ガードまでが出撃していることから、G-セルフがキャピタル・テリトリィにとっても未知のモビルスーツであることが伺える。なぜ、ラライヤはG-セルフで地球へ降りて来たのか？ 彼女が記憶を失っている状況がさらに謎を深めている。

◎ナレーターが存在しない本作において、世界観やキャラクターの立ち位置を示すのは、各人の台詞となる。法皇の説教や、クラウン内でのベルリと教官、生徒たちの何気ない会話の中で、テンポ良く示されている。

◎ガンダムシリーズの第1話と言えば、主人公とガンダムの出会いが楽しみのひとつ。敵対する脅威として現れた主人公機（G-セルフ）に、キャピタル・タワー保守点検用のレクテンで立ち向かう主人公（ベルリ）という構図が新しい。また、G-セルフだけが謎めいているのではない。触れることでG-セルフの反応をおかしくしたり、レイハントン・コードが確定しなければ動かせないはずのG-セルフを起動させてしまう、ベルリにも何か秘密があるようだ。ベルリのキャラクター造詣が今後どのように描かれていくのか、そちらも興味深い。

【第2話 解説】

◎アイリス・サインと呼ばれる識別方法でアイーダを探し当てたカーヒル。恐らく虹彩認証技術の一種で個人を特定する手段なのだろうが、それがベルリにも同様の反応を見せている。ベルリがG-セルフを起動させられることと関係があるのだろうか？ しかし、同じくG-セルフを操ったラライヤにその反応はなく、謎は深まるばかりだ。

◎カーヒル曰く、「前世紀のクラシック・コレクション」とされる白いモビルスーツ群。ザク、リック・ディアス、ガルバルディβ、カプール、ガンキャノンなどなど。ファンにとっては嬉しいシーンであるが、これで宇宙世紀とリギルド・センチュリーが地続きであると、さりげなく、しかし明確に提示された。

◎第1話より蔑称として度々発せられる言葉「クンタラ」。発している方もタブーを犯してまで発言している感じはなく、一種の軽口的な雰囲気。受けた方も沈黙するでも激怒する訳でもなく、「何が悪いんだ」「それが何か？」という態度で流して対応している。キャピタル・ガード候補生で首席を務めるルインも、「クンタラ出身」と蔑まれているが、この後、物語とあるキャラクターにも影響を及ぼしてくる言葉なので要チェックだ。

【第3話 解説】

◎第1話と第2話を通じて、ベルリを取り巻く環境を中心として描かれてきたが、遂に敵対している海賊部隊側の描写が登場する。カリブ海にある島の洞窟に隠された深紅の巨大な航宙艦、整備兵とおぼしきキャラクターの愚痴、クリムが本国帰りであることなど。ベルリたちの生活に一方的に介入してきた海賊部隊が、世界征服を企む悪人でも、得体の知れない宇宙人でもないことが示され、第2話で戦死したカーヒルへのアイーダの慟哭も納得がいく。

◎専用モビルスーツ、モンテーロを駆る天才にして、アメリア大統領の息子であるクリム・ニック。言動、容姿、立場、戦略、テクニックと、まさしくライバルポジションを体現するキャラクター。現在は敵対しているが、味方となれば頼もしい存在となるだろう。ちなみにガンダムシリーズのライバルと言えば、「仮面の男」なのだが、その期待を裏切ることはないので乞うご期待。

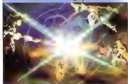
◎モンテーロ、そしてG-セルフにもトイレが装備されていたことが一番の驚きだろう。冷静に考えれば、「どうしているのか？」と疑問を持つが、敢えてそこには触れないでいることが多い中、何ともスッキリする描写だ。現実の小型戦闘機などでもトイレが装備されている例はなく、画期的と言える。G-セルフには消音装置がついていたが、モンテーロは用が済んだ後の描写だったために不明である。



【第4話】カットシー乱舞

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎斧谷 稔　演出◎吉沢俊一
作画監督◎［キャラ］可児里未／［メカ］高瀬健一

アイーダの操縦するG-セルフは、ベルリとノレドとラライヤを乗せたまま海賊部隊の航宙艦メガファウナに帰還した。一方、キャピタル・アーミィはジュガン司令の指揮の下、カットシーとダベーで構成されたデレンセン部隊を出撃させた。宇宙海賊の居所発見とベルリたち人質の救出作戦という名目で法皇の許可を取ったのだ。クリムにノレドとラライヤを人質に取られ、G-セルフの操縦をさせられていたベルリは、キャピタル・アーミィの攻撃を止めようとする。カットシー３機同時攻撃でG-セルフを追い込むデレンセン。そのとき、ベルリが持っていたGメタルが輝きを放つと、同時にG-セルフのフォトン装甲から閃光が走り、カットシー隊を無力化して退却させることに成功する。その夜、アイーダはベルリのものと同じGメタルを手に物思いにふける。それはまだカーヒルが生きている頃、彼女がG-セルフのコックピットで見つけたものだった。

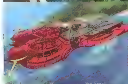




【第5話】敵はキャピタル・アーミィ

脚本◎富野由悠季
絵コンテ◎斧谷 稔　演出◎越田知明
作画監督◎［キャラ］田頭真理恵／［メカ］小松英司

「技術を発展させてはいけない」というタブーを破ったキャピタル・アーミィは、新型モビルスーツ、エルフ・ブルックを開発。それを与えられた仮面の男マスクは、海賊部隊討伐に出撃する。カリブ海に浮かぶビクエスト島に潜むメガファウナは、民間船に偽装したアズマッチの補給を受ける。そこには腕利きの女性パイロット、ミック・ジャックも同行していた。しかし、アメリア軍宇宙艦隊の弾道飛行試験が予定よりも早まり、補給は中断される。キャピタル・アーミィの目を逸らす囮任務を命じられたメガファウナは、宇宙へ進路を取って浮上する。そこにマスク部隊が急襲。ベルリは、G-セルフから取り外されていたコア・ファイターで発進してしまうが、戦闘中にも拘らず見事にG-セルフとドッキングしてマスクを撃退する。メガファウナの艦長ドニエルは、艦を守ったベルリに礼を述べる義務があるとアイーダを諭すが、アイーダはカーヒルの仇に頭を下げたと悔し泣きするのだった。





【第6話】強敵、デレンセン！

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎京田知己、斧谷 稔　演出◎亀井 治
作画監督◎［キャラ］杉本幸子／［メカ］中谷誠一

地球周回軌道に上がったメガファウナに対し、キャピタル・アーミィはG-セルフ奪還作戦を立案。デレンセンの駆るエルフ・ブルと、ダベーとカットシーで編成されたジロンド隊による挟撃が開始された。ノレドとラライヤはベルリの指示でフライスコップに潜り込み、隙を見て脱走できるように備える。リフレクターパックに換装したG-セルフで出撃したベルリは、キャピタル・ガード候補生の自覚の下、周回軌道にいるアメリア軍宇宙艦隊の偵察と撮影に成功する。だが、その直後、ミノフスキー粒子が散布され、宙域は戦場と化した。メガファウナを攻撃するジロンド隊。G-セルフを強襲するエルフ・ブルの攻撃をかいくぐり、ゼロ距離でビーム・ライフルを放って撃破するベルリだったが、そのパイロットが恩師のデレンセンだったと知り衝撃を受ける。デレンセンの死を信じたくないベルリに、ノレドは黙って寄り添うのだった。





【 第4話 解説 】

◎ 海賊部隊の航宙艦メガファウナへと物語の舞台が移る。ここから「艦で移動して行く」という展開となり、これまでのガンダムシリーズに見られる状況下に主人公が置かれることとなった。これまでと大きく違う点は、ベルリとノレドたちをのぞき、メガファウナのクルーが本職だということ。さらに、「人質に取られた」というキャピタル・アーミィ側の口実に対し、ベルリが敵対せざるを得なくなることだろう。

◎ ベッカーの演説の中でさりげなく、アメリアとゴンドワンが大陸間戦争をしていることが告げられる。遥か別の場所で戦争が行われている描写はこれまでないが、現実の実社会でも諸外国で内戦が続いている場合は多々ある。キャピタル・テリトリィ側からは対岸の火事として捉えられているのかもしれない。この大陸間戦争は10年余り続いていて、その軍事技術に"ヘルメスの薔薇の設計図"の関わりがあるか否かも興味を引く。

◎ ベルリの危機にGメタルが発光し、放たれた閃光がカットシーを無力化する。G-セルフには謎めいた力が備わっていると示され、ほかのモビルスーツと大きく異なることが強調された。そのとき、輝いたフォトン装甲の材質も、地球上では製造し得ない特殊な素材のようだ。また、第1話をはじめ、ベルリは何か奮起するときに「スコード！」と叫ぶことがあるが、これはスコード教から連想すると祈りのときの言葉なのだろう。

【 第5話 解説 】

◎ エンディング映像にも先行して描かれ、話題となっていたお待ちかねの仮面の男、その名もズバリ、マスクが登場。仮面自体には、瞳の動きでマシンの操作を助けるという機能があるようだが、彼だけが着けていることから、何か別の理由もあると考えられる。搭乗機エルフ・ブルックは、可変機構を持ち、さらに武装がほぼ機体に内蔵されている画期的なモビルスーツであり、技術的なタブー破りを象徴しているとも言える。

◎ 第４話で示された脱出ポッド＝コア・ファイターが活躍する。単に機体に備わった装備を示しただけではない。生存に必要な水の玉を攻撃に使用したり、戦闘中にG-セルフとドッキングするなど、ベルリの判断力や戦闘能力の高さも描かれている。ちなみに、レイハントン・コードで承認したベルリとアイーダが同時にコックピットに触れたときにG-セルフの情報が開示されたことから、ほかにも様々な機能があると考えられる。

◎ メガファウナの艦長ドニエルの勧めもあり、ベルリに感謝の言葉を伝えるアイーダ。しかし、その後にカーヒルの仇に礼を言わなければならなかった屈辱と怒りに人知れず涙する。アイーダのカーヒルに対する想いが伝わると同時に、カーヒルというひとりの人間の死を実感を持って受け止めてはいないベルリとの対比が良く現れているシーンだ。

【 第6話 解説 】

◎ ノレドいわく「まともになっている」ラライヤ。酸素欠乏症からの記憶喪失状態が続いていて、これまでは幼児退行したような言動ばかりだったが、メガファウナに乗船してからはその環境に慣れている様子を見せ、金魚のチュチュミィを貰ってからは落ち着きを取り戻している。しかし、第４話において海賊部隊もラライヤについては何も知らないことが示されており、まだまだ謎は深い。

◎ G-セルフの新装備リフレクターパックが登場。敵のビームを反射させるだけでなく、エネルギーへと変換させるという性能も見せる。また、バックパックによって、G-セルフの機体色が変化する様も見受けられる。しかし、バックパックを外したG-セルフがモンテーロを救出した際に発生させた「ガスの流れ」が、リフレクターパックによるものなのか、はたまたG-セルフ本体に秘められた機能なのかは不明である。

◎ 知らなかったとは言え、デレンセンを撃破してしまったベルリ。これまでも敵対する者を退ける意味で死なせてしまったことはあり、カーヒルの死を悲しむアイーダを見ているので、人の死に無自覚だったわけではないが、努めて意識下に置くようにしていたのかもしれない。だが、教官であったデレンセンの死は、人の死の重さと罪の意識を教えるには十分過ぎるものだった。この先の行動に大きな影響をもたらすかもしれない。

【第7話】マスク部隊の強襲

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎斧谷 稔　演出◎久藤 瞬
作画監督◎[キャラ] 豊田暁子 ／[メカ] 阿部邦博

キャピタル・アーミィの航宙艦ガランデンに配属されたマスクは、クンタラ出身の部下たちに自分もクンタラであると明かして結束を図る。キャピタル・タワーの第一ナットの前進基地化を進めるジュガン司令に憤るウィルミットだったが、息子のベルリを探すべく、年代物の大気圏グライダーで単独での地球降下を試みる。一方、試験飛行するアメリア艦隊の衛星軌道へ上がるスケジュールが繰り上がった。本国から連絡を受けたメガファウナは陽動作戦を開始。ラライヤに興味を抱くクリムは、言葉巧みにG-セルフに乗せて発進させてしまう。そこへエルフ・ブルックのマスク部隊が強襲してきた。海面に落ちたG-セルフにラライヤはパニックを起こす。ジャハナムで出撃したベルリは、ラライヤを救助するとG-セルフに乗り換えるが、マスクの猛攻に追い込まれる。そこへ、アメリア軍のアーマーザガンが援軍として現れる。





【第8話】父と母とマスクと

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎斧谷 稔　演出◎森 邦宏、居村健治
作画監督◎[キャラ] 柴田 淳 ／[メカ] 城前龍治

マスク部隊は、アメリア軍のミック・ジャックが駆るアーマーザガンの攻撃でメガファウナから引き離される。前線へ補給に現れたアメリア軍総監グシオンが、アイーダの父だと知り驚くベルリ。アイーダはG-アルケインで父の乗ったビレイの護衛に付いたが、キャピタル・タワー方向から出現した未確認機を発見し迎撃に向かってしまう。トリッキーパックを換装して再出撃したG-セルフに苦戦したマスクは戦線を離脱。一方、高高度に上がったG-アルケインは出力がオーバーロードする。混乱の中、未確認機を発見して迎撃しようとするアイーダだが、その機体こそベルリの母ウィルミットが乗った大気圏グライダーだった。駆け付けたG-セルフの制止が間に合い、ウィルミットは無事にベルリと再会を果たす。一方、キャピタル・アーミィの補充兵としてガランデンに配属されていたマニィは、帰還したマスクと会い、彼がルインだと確信する。



【第9話】メガファウナ南へ

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎斧谷 稔　演出◎遠藤広隆
作画監督◎[キャラ]高谷浩利 ／[メカ] 伊藤一樹

宇宙からの脅威の話を聞いたベルリは、真相を確かめるためキャピタル・テリトリィに行こうと提案。メガファウナは低空飛行でキャピタル・タワーの基部ビクローバーを目指す。ウィルミットは人目に付かぬようシャンクで移動し、農村で電話を借りてキャピタル・ガードと連絡を取る。その途中、ノレドはアイーダにベルリが養子だと教える。マスクは新たな部下バララと共に、テーブル台地に現れたメガファウナへ遭遇戦を仕掛けるが、可変モビルスーツに翻弄されるG-セルフをG-アルケインが援護。損傷したエルフ・ブルックから脱出したマスクはバララに救助される。ケルベスの先導でそれぞれの父母と共にビクローバーの大聖堂に辿り着くアイーダとベルリ。ウィルミットは宇宙からの脅威についてゲル法皇に尋ねる。グシオンはキャピタル・タワーがフォトン・バッテリーの配給を独占していると非難するが、ゲル法皇はその考え方こそが脅威だと答える。





【第7話 解説】

◎ 航宙艦ガランデンのマスク部隊は、クンタラ出身者で構成されていた。「人に食われるような劣等」とされるクンタラだが、あくまでも前世紀の事象で、その末裔であるというだけで差別が続けられている。ほかの作品では、エリートや皇族がその素性を隠していることの多い仮面の男の中でも、マスクはクンタラの地位向上とキャピタル・タワーの支配という出世欲を野望とする、新しいキャラクター像だ。

◎ クリムにそそのかされてG-セルフを起動させるラライヤ。記憶が定かでなく、幼児のような言動を繰り返すラライヤだけに、尋問などの追求が行われていなかったが、彼女とG-セルフとの関係性を探りたいと思うのは当然のこと。クリムの鋭い洞察力と秘めた野心が垣間見える。成果は得られなかったようだが、興味が消えたとは限らない。

◎ マスク部隊のエルフ・ブルックを次々撃退するベルリ。しかし、翼や脚を狙うなど、戦闘不能にすることが目的の「不殺」の姿勢が見て取れる。あくまで降り掛かる脅威を排除するための戦闘であって、憎んでいる訳でも殺したい訳でもないからだろう。また、少なからずカーヒル、デレンセンとの間に起きた不幸を繰り返さないためだと思われる。また、空中戦で的確に翼などを狙う描写は、ベルリの能力とG-セルフの性能の高さを物語っている。



【第8話 解説】

◎ ミック・ジャックがモビルアーマーのアーマーザガンで参戦。第5話のヘカテーで補給に現れて以来の再登場である。圧倒的な火力でマスク部隊を退けるアーマーザガン、戦闘中に基板を交換してみせるミックなど見どころ十分。女性パイロットと言えば男勝りで常にパイロットスーツ姿が定番だが、グシオンとウィルミットの会談時にはドレスアップした女性らしい姿を披露。ただし、ベルリをからかう軽口はイメージ通り。

◎「宇宙からの脅威」という言葉が発せられ、フォトン・バッテリーの供給元(月の輸送船カシーバ・ミコシ)や、ヘルメスの薔薇の設計図とそのタブー破りなど、リギルド・センチュリーの根幹をなす部分への疑問と不信感が漂い始める。千年以上も続いたこの不文律にベルリがどのように関与していくのかが、今後の見どころとなるだろう。

◎ キャピタル・ガードの補充兵としてショートカットになったマニィ・アンバサダの再登場も嬉しい。ベルリやノレドを探して入隊したことがさりげなく台詞にのせられている。そして恐らく、誰よりも会いたかった人物に早々に再会している。クンタラ出身のマスクの正体は言わずもがな、だが、ガールフレンドであったマニィから告げられるのは、ズバリ核心を突いていて気持ちの良い展開だ。



【第9話 解説】

◎ クリム不在のため、無人機として出撃するモンテーロ。単に囮として射出されただけでなく、ジャベリンを振るい一応の活躍を見せた。無人機でも戦闘させられる点は、宇宙世紀よりかなり技術が進歩していることが伺える。しかし、ここまでクリムの愛機として画面上に踊り続けたモンテーロが、無惨にも破壊されてしまうのには一抹の寂しさがある。しかし、同時にクリムの新たなモビルスーツにも期待が高まる。

◎ 南米大陸ののどかな風景をシャンクで行くベルリたち。農村の風景や農夫とのやりとりに、ここまで戦闘続きだったベルリたちにとっても、ホッと一息つく感覚がある。だが、そんな中、ノレドが度肝を抜く発言をする。息子を想う母の強い気持ちは、単独での大気圏突入などでハッキリと示されており、ベルリがウィルミットの実子でないのはにわかには信じ難い。果たして真相は?

◎ アメリア軍(海賊部隊)の航宙艦でキャピタル・テリトリィへ向かう。ベルリの発想には驚かされるが、それが、スコード教の最高位にあるゲル法皇、アメリア軍のグシオン総監、キャピタル・ガードのクンパ大佐、キャピタル・タワーのウィルミット運行長官による四大トップの直接会談をもたらすこととなる。期せずして、ベルリが世界を動かすポジションに一気に置かれていくが、そのテンポの良い展開は爽快ですらある。



【第10話】テリトリィ脱出

脚本◎宮野由悠季　絵コンテ・演出◎荒木哲郎
作画監督◎［キャラ］江原康之／［メカ］胡 拓磨

法皇との会見場に母と父を残したベルリとアイーダたちは、ケルベスの誘導でメガファウナに戻り、キャピタル・テリトリィからの脱出を図る。宇宙からの脅威について考えるところがあると言う法皇は、ザンクト・ポルトに上がることを決断し、ウィルミットも同行する。グシオンはアメリア軍宇宙艦隊の出撃を止めるため、大気圏グライダーで帰国の途につく。G-セルフとラライヤ、ベルリの保護をジュガンに命じられたベッカーは、新造モビルスーツ、ウーシァを駆り、メガファウナに襲いかかる。陸戦用の高トルクパックをG-セルフに換装しようと奮闘するハッパ。アイーダのピンチを前に、遂に高トルクパックのエンジンが始動すると、その高出力に翻弄されつつも機転を利かせたベルリは、ウーシァを撃退してアイーダを救う。一方、法皇のクラウンに調査部のクンパが現れ、ウィルミットはその動きを訝しむのだった。

【第11話】突入！宇宙戦争

脚本◎宮野由悠季　絵コンテ◎寺岡 巌、斧谷 稔　演出◎吉沢俊一
作画監督◎［キャラ］菱沼義仁／［メカ］戸部敦夫

地球周回軌道に上がるための艦体補修を行うメガファウナ。アイーダは、サラマンドラを指揮してキャピタル・タワーへ向かったクリムの暴走を止める決断をする。一方、アメリア本国に帰還したグシオンは、宇宙艦隊の出撃を勝手に決めたズッキーニ大統領を諫めるが、大統領は命令を撤回しない。マスクはバララと共にマックナイフ部隊で出撃し、G-セルフとラライヤを要求してメガファウナを強襲。応戦したケルベスのレックスノーだが、逆に人質に取られてしまう。そこに、駆け付けたベルリはマスクと生身で対峙し、肉弾戦までする羽目になる。マスクの隙をついたベルリはG-セルフでバララを追い払い、マスクも撃退した。アメリア軍総監としてラトルパイソンに乗り込んだグシオンは、宇宙艦隊を指揮してキャピタル・タワー最上部のザンクト・ポルトに進路を取る。その報告を受けたメガファウナでは、聖なる場所に軍隊が上がるのは最大のタブー破りで祟りがあると、ベルリが怒りを見せるのだった。

【第12話】キャピタル・タワー占拠

脚本◎宮野由悠季
絵コンテ◎松尾 衡、斧谷 稔　演出◎松尾 衡
作画監督◎［キャラ］可児里未／［メカ］高瀬健一

G-セルフに新装備のアサルトパックを換装するハッパ。マニュアルを渡され困惑するベルリだが、ハッパの自分への期待には笑みがこぼれる。クリムは避難船に偽装したガビアルをザンクト・ポルトに接触させ、内部からキャピタル・タワーを占領する作戦を立案。クリムが指揮するサラマンドラに虎の子のフォトン・ボムを発射するマスク部隊だが、それを防いだのはG-セルフの長距離砲の攻撃だった。キャピタル・タワー周辺はまさに混戦状態となる。しかし、ザンクト・ポルトに近づいての戦闘は最大のタブー。マスクもクリムもそれ以上の戦闘は中止するが、避難船作戦は成功。遂にアメリア軍がザンクト・ポルトを占拠する。それを知ったベルリたちは、G-アルケインがG-セルフを捕獲したと見せかけ、ザンクト・ポルトに入る。大聖堂で法皇と会見したクリムとグシオンは、艦隊の力を盾にキャピタル・タワーの管理運営権を要求する。そのとき、突如宇宙から放たれたビームがガビアルを撃ち抜いた！



【第10話 解説】

◎ キャピタル・テリトリィへと導き、補給も完了させるケルベス。そのメガファウナを敵対視しない一連の働きは、キャピタル・ガードとキャピタル・アーミィの間にある思想や立場の違いを端的に表している。これによりキャピタル・ガードから見たキャピタル・アーミィの存在が浮き彫りとなり、両者の関係が一枚岩でないことが伺える。

◎ 次々と登場するキャピタル・アーミィの新型モビルスーツ。今回からは3機のウーシァが登場する。短期間で戦闘に優れた新型機を導入できるということは、当然すべて極秘裏に開発を進めていたからこそであり、如何にキャピタル・アーミィがキャピタル・ガードの思想から離れて独自に軍事力を高めているのかが分かる。また、キャピタル・アーミィに負けず劣らず、G-セルフの新型バックパックも毎回の様に導入されていく。高トルクパックは、バックパックというよりは全身を覆う装甲を着込んだ様な姿が特徴的で、高トルクパックだけを敵に射出する戦法も行われる。バックパックごとに性能に見合った戦法を生み出すベルリの知恵や戦闘への適合力には感服するばかりだ。

◎「恋」というワードを遂に発言するベルリ。これまでの態度やノレドの言葉からアイーダへの恋心があることは明確であったが、そのために「死なない」と宣言するのは、周囲のために奔走しているベルリの青年としての純粋な気持ちが窺い知れて心地良い。

【第11話 解説】

◎ 航宙艦サラマンドラに乗艦し、パーソナルカラーの青で彩られたジャハナムを駆り、大尉に昇進したクリム・ニックが帰ってきた。大仰な演説でパイロットたちを鼓舞する姿は、クンタラ出身者を前にしたマスクとどこか似ている。また、その親であるズッキーニ大統領も初登場。グシオンの進言も聞かず、宇宙への進軍を指示する姿は、悪い意味で「この親にしてこの子あり」である。

◎ 第1話で海賊部隊がキャピタル・タワーのクラウンを襲撃したのは、グシオンの作戦であったことがズッキーニ大統領との会話でサラッと登場する。キャピタル・タワーの占拠は、フォトン・バッテリーを独占するなどといったことではなく、あくまでゴンドワン軍との戦いの足場としたかったのが実情であった。未だそのワードだけで姿を現していないゴンドワン軍とは、一体どの様な者たちなのだろうか?

◎ キャピタル・タワーの最上部に位置し、フォトン・バッテリーを受け取る神聖なる場所、ザンクト・ポルト。アメリア宇宙艦隊がその聖域へ接近したことに対し、ベルリとクンパの口から「祟られる」という言葉が飛び出す。スコード教への信仰心と、まさしく神の領域であることが瞬時に理解できる。信仰者から見れば罰当たりなこの行動が、またひとつリギルド・センチュリーに秘められた謎を解くこととなっていく。

【第12話 解説】

◎ 大気圏用バックパック、宇宙用バックパック、リフレクターパック、トリッキーパック、高トルクパックに続き、長距離戦用のアサルトパックが登場。高トルクパックがフルアーマータイプであったのに対し、アサルトパックは別機体が合体した様な大柄なシルエットと、その長距離射撃性能にも驚かされたが、何と言ってもマニュアルのデザインが何処かで見たことがある様で洒落が効いている。

◎ ミノフスキー粒子散布下においても目標を追尾可能というフォトン・アイを装備したフォトン・ボムを搭載しているマックナイフ。まさに最新鋭機であることを示しているが、それらを予測してG-セルフにアサルトパックを装備させていたハッパの洞察力も素晴らしい。また、ハッパの「貴様に守ってもらいたいんだよ!」は、当事者のベルリのみならず、友情の一端を見た我々の気持ちも健やかにする嬉しいやりとりだ。

◎ 聖域であるザンクト・ポルトの内部が初めて描かれるが、勤務中にも拘らず職員が居眠りしていたり、外の宙域での戦闘を知らない係員たちなど、少し現実離れしている感がある。そして、遂に登場した「宇宙からの脅威」とおぼしき艦隊。月を背景に無慈悲にガビアルを狙撃する姿に戦慄を覚える。果たしてこれがベルリたちの言う「祟り」であるのか?



【第13話】月から来た者

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎菱田正和、斧谷 稔　演出◎菱田正和
作画監督◎［キャラ］田頭真理恵／［メカ］小松英司

月の裏側のトワサンガから来たドレット艦隊は、ザンクト・ポルトを占拠したアメリア軍の補給艦ガビアルを砲撃。グシオンが迎撃を指示する中、スペース・ガランデンから地球人同士で共同戦線を張ろうという通信が入る。ベルリたちは共同戦線に参加すべくスペース・ガランデンに乗り込み、そこでノレドはマニィと再会。クリムは降参すると見せかけて敵艦を叩く作戦を立案、白旗を掲げたクリムのジャハナムを先頭に、ベルリたちのモビルスーツがドレット艦隊の旗艦ギニアビザウに近づくが見破られてしまう。危機を逃れたベルリたちは、護衛の名目でザンクト・ポルトの大聖堂に入り込む。グシオン、ウィルミット、ゲル法皇の地球側と、ノウトゥ・ドレット将軍ほか司令官たちとの交渉が開始された。交渉に立ち会ったアイーダは、月から来た者たちの真意を確かめるべく、トワサンガへ向かうと月を指さすのだった。



【第14話】宇宙、モビルスーツ戦

脚本◎富野由悠季
絵コンテ◎望月智充、斧谷 稔　演出◎越田知明
作画監督◎［キャラ］杉本幸子、鷲田暁子／［メカ］阿部邦博

地球側とドレット側との交渉の最中、ノウトゥ・ドレットのほか、司令官の名前を思い出すラライヤ。交渉の場を抜け出したベルリたちは、マスクの下へ帰るというマニィと別れる。一方、交渉の裏で撒かれたミノフスキー粒子がクンパの差し金だと考えるマスクは、マックナイフでドレット艦隊に肉薄。旗艦ギニアビザウにメッセージチューブを張り付かせると、スペース・ガランデンを月へ向けた。そのチューブには「降参すれば地球に住まわせてやる」というメッセージが入っていた。ドレット艦隊の追撃部隊を撃破したクリムもサラマンドラを月に向かわせる。ベルリはG-セルフを駆使してモラン隊のパイロットを無力化し、一人を捕虜とする。メガファウナでは、すっかり回復したラライヤが本名のアクパールを名乗り、あらためてベルリたちと挨拶を交わす。捕虜になったリンゴは、トワサンガでは地球人が来るなんて想定外で対応できる人間はいないとうそぶく。





【第15話】飛べ！トワサンガへ

脚本◎富野由悠季
絵コンテ◎斧谷 稔　演出◎河村智之
作画監督◎［キャラ］玉川真吾／［メカ］中谷誠一

G-セルフがYG-111と呼ばれた偵察用モビルスーツで、ドレット軍で不採用になった機体であり、地球にいる間はレイハントン家の生き残りを探せと命じられていたと言うラライヤ。一方、ドレット艦隊のクノッソスから、メガファウナとサラマンドラを追撃すべくロックパイの部隊が出撃する。G-セルフを見て、ラライヤが地球側に寝返ったと驚くロックパイだったが、その戦いぶりから地球人が操っていると見抜く。クノッソスの援護射撃があるものの、G-セルフの長距離狙撃で追撃部隊は後退。勇戦したクリムとミックは、近くにいたメガファウナに乗り込む。メガファウナとサラマンドラは、トワサンガのシラノ-5に接近。別々の桟橋に入港させられるが、街中に入ったクリムたちは捕らえられてしまう。一方、久しぶりの故郷にはしゃぐラライヤ。そこへ現れたラライヤの隣人フラミニアは、ベルリとアイーダに会っていただきたい方がいると告げる。







【第13話 解説】

◎ 遂に現れた「宇宙からの脅威」。その実態は、月の裏側に位置するスペースコロニー群のトワサンガから来たドレット艦隊であった。ドレット艦隊のモビルスーツパイロット、ロックパイ・ゲティは、ベルリたちを「地球人」と呼び、地球側の千年を「もやしのような歴史」と形容して、馬鹿にした言葉を投げかける。その様子はフォトン・バッテリーをもたらすとして、トワサンガを神聖視していたベルリたちの想像を裏切った。

◎ 共同戦線を張るメガファウナ、サラマンドラ、スペース・ガランデン。同じ地球人として結束するという熱い展開。だが、クリムの作戦を実際は小馬鹿にしているマスク、素直に補給に感謝するケルベス、戸惑うベルリなど、それぞれの気持ちに統率はとれておらず、一枚岩という訳にはいかなかった。その一方、「非公式の動きを見せるものは撃墜しておけ」と言うノウトゥ・ドレット将軍の地球人たちとは違った非情さが際立つ。

◎ 作品タイトルの「レコンギスタ」という言葉が初めて明かされる大聖堂の場面。クリムはその意味が、「地球に攻め込んだトワサンガの人々が地球に移民をする」ことだと看破してみせた。一方、トワサンガ側は「技術の進歩をタブーとしたおかげで地球が再生した」として、「フォトン・バッテリーを送り続けた」という恩も着せて、交渉を有利に運ぼうとする。

【第14話 解説】

◎ トワサンガの交渉団の顔を見て、徐々に記憶を取り戻すラライヤ。ラライヤ・アクパールという本名も思い出した。普通ならその様子に驚き、質問攻めにでもしようものだが、彼女の復調をすんなりと受け入れて喜ぶところがベルリたちらしい。ドレット将軍らの顔が記憶を取り戻す決定打になったのかもしれないが、これまで愛情を持ってラライヤに接していたベルリたちこそ、一番の良薬だったのではないだろうか。

◎ クリムとミックに、これまでの行動からクンタラと見抜かれてしまっているマスク。わずかな時間しか接触していない２人にも思考を読まれている以上、その尊大な野心をクンパが感づいている可能性は十分に考えられる。しかし、マニィに対する気遣いや、クンタラの名誉をかける姿、メッセージチューブを送る巧緻さを見るにつれ、マスクにはぜひともプライドとサクセスの両方を掴んでもらいたい。

◎ ベルリが貫いて来た不殺の行動が、リンゴ・ロン・ジャマノッタという捕虜を得ることに繋がり、トワサンガへの道がまた少し拓けた。しかし、G-セルフを「ウチの試作機」と呼び、「トワサンガでは想定外のことに対応できる人間がいない」と言うリンゴ。かなりの事情通であることは間違いないが、妙に真意が読み取れない人物でもある。

【第15話 解説】

◎ ラライヤが地球に降りて来た目的と、G-セルフの実態が少しだけ明らかとなる。G-セルフはYG-111と呼ばれ、軍で不採用になった機体だった。また、ラライヤにはレイハントン家の生き残りを捜す指令も下されていた。起動にレイハントン・コードを必要とするG-セルフは、レイハントン家の生き残りの捜索にも役立つからだ。その家系の人々がトワサンガに残ってはいないらしいことも、この辺りの会話から推測される。

◎ ロックパイの駆るモランや、エルモラン、支援機のアリンカトといったトワサンガの兵器群。G系統とも、アメリア軍のモビルスーツとも一線を画すデザインで、どこか昆虫や爬虫類を連想させる腕の細さや顔つきが特徴だ。地球側のモビルスーツもヘルメスの薔薇の設計図がもたらしたものだとすれば、デザインは似通うはずなのだが、断片的な技術しか伝わっていないために外見上の違いが大きいと推測される。

◎ ベルリの卓越したテクニックによる、G-セルフのアサルトパックによる長距離狙撃。それを目の当たりにしたロックパイが、「伝説のニュータイプなど、いるわけないじゃないか！」と、思わず叫ぶ。リギルド・センチュリーが宇宙世紀と地続きであると再確認できる嬉しい一言だ。これまでのベルリの活躍は確かにニュータイプ級だが、果たして？

【第16話】ベルリの戦争

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎斧谷 稔　演出◎森 邦宏
作画監督◎[キャラ] 柴田 淳、松川哲也／[メカ] 城前龍治

ベルリとアイーダを「レイハントン家の皇子、皇女」と呼ぶロルッカとミラジ。レイハントン家の遺児２人は、ピアニ・カルータという人物に託され、捨て子として地球に亡命させられていた。ロルッカたちは、遺児たちの行方を探すべく、建造したYG-111（G-セルフ）にレイハントン家のDNAなどに反応する仕掛けを施していたのだ。G-セルフと出会い、恋人を弟（ベルリ）に殺されるという悲劇を経験したアイーダは、今後のことは自分たちで見つけ出して成し遂げると宣言する。一方、サラマンドラがドレット軍司令部のゲスト扱いでシラノ-5のアパッチ軍港に入港。クンパもスペース・ガランデンを軍港に入港させようとしていた。出生の秘密を知りナーバスになっていたベルリは、G-セルフで出撃。トワサンガ守備隊のガヴァン隊に圧倒的な力を見せつけてしまう。そしてメガファウナに帰還したベルリは、アイーダを姉として受け入れる努力を続けていた。

【第17話】アイーダの決断

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎牧野吉高、斧谷 稔　演出◎居村健治
作画監督◎[キャラ] 黒崎知栄実、清水 洋／[メカ] 伊藤一樹

シラノ-5の外壁が破れ、宇宙にがれきが流出した。メガファウナは掃除の名目で出港する。G-セルフ奪還を企むクンパの要請で、ドレット軍から実験機ビフロンがマスク部隊に貸し出される。マスク部隊を妨害するため、クリムとミックも出撃。しかし、ラライヤのネオドゥが暴走し、バララのビフロンとニアミスした。それを機に戦闘へ突入する一同だが、ヘルメス財団を怒らせたらフォトン・バッテリーが配給されなくなるとロックパイが警告。アメリア軍、キャピタル・アーミィ、ドレット軍、メガファウナのモビルスーツが、がれき掃除で協働することに。その際にメガファウナへ乗り込んだクンパはロルッカと再会。アイーダとベルリを地球に亡命させたピアニ・カルータこそクンパであると明かされる。レイハントン家とドレット家の争いの元がヘルメス財団にあるなら、財団のあるビーナス・グロゥブに行く必要があるとアイーダは決断する。

【第18話】三日月に乗れ

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎吉沢俊一、斧谷 稔　演出◎吉沢俊一
作画監督◎[キャラ] 菱沼義仁／[メカ] 戸部敦夫、片山 学

トワサンガからカシーバ・ミコシが出港、クレッセント・シップもビーナス・グロゥブに戻るための準備を始める。その頃、G-セルフを奪取しようと、ガヴァン率いるザックス兵団がシラノ-5から出撃。ガヴァン隊の動きを察知するメガファウナへ、密かに接近していたマスクがマニィと共に乗り込んできた。マスクと格闘するベルリ。さらにメガファウナのデッキ上にジャハナムとヘカテーが現れ、ビフロンと戦闘を始めてしまう。マッシュナーの指令を受けたロックパイはガイトラッシュで出撃し、ガヴァンたちを止めようとする。ガイトラッシュのビーム・マントに苦戦するベルリだったが、G-セルフの力を駆使してロックパイを撤退させる。Gメタルに導かれてクレッセント・シップの内部に入ったベルリ。Gメタルをスリットに差し込むと、クレッセント・シップは定常運転を開始。メガファウナもクレッセント・シップに逃げ込むことに成功した。



【 第16話 解説 】

◎ レイハントン家の皇女と皇子だったアイーダとベルリ。G-セルフ起動時のレイハントン・コードの謎が明らかとなった。アイーダは記憶にあった写真を見つけたことで、自身が皇女であるという事実から逃れられなくなる。一方、ベルリは決定的な確証を得ていないのにすんなりと受け入れて、アイーダを姉と認めた印象があったが、それは本意ではなく、人工的に作られたスペースコロニーを故郷とするのを実は受け止められないでいた。これまでの中で最もベルリが怒りをあらわにしており、レイハントン家の皇子である事実と、この先どう向き合って行くのかに注目だ。

◎ クリムとマスクは、それぞれドレット軍の戦力を手に入れようと画策している。片やアメリア大統領の息子、片やクンタラ出身という大きな違いのある２人だが、野心と戦略が共通していて、まさしく同じ穴の狢。果たしてどちらがサクセスを掴むのか？

◎ G-セルフの圧倒的な戦闘力を目の当たりにしたガヴァンが、「まさかガンダムとかいう…」と発する。宇宙世紀時代の名モビルスーツであるガンダムは、一千年以上経過しているリギルド・センチュリーにも伝承されている様だ。史実通りなのか、英雄的に祀られているのか、ヘルメスの薔薇の設計図にガンダムが記されているのかは不明だ。

【 第17話 解説 】

◎ クンパの正体が判明する。第16話でミラジたちとの会話に登場していたアイーダとベルリをレイハントン家から託されたピアニ・カルータその人だった。一介の軍人にしては様々な事象に精通しており、何か怪しげな雰囲気が漂っていたクンパ。その前身がいよいよ明らかになった。だが、ベルリたちの行動にたびたび介入していた真意は、今のところ不明だ。

◎ ヘルメス財団からフォトン・バッテリーの供給が断たれることを恐れたという事情もあり、アメリア軍、キャピタル・アーミィ、ドレット軍、メガファウナのモビルスーツが、宇宙のがれき掃除で協働する。本来、すべての軍隊や人種の垣根を越えて、こうであってほしいという希望を象徴する場面だ。

◎ ノレドにも変化があらわれる。ラライヤが記憶を取り戻し、お目付役でなくなったことだけでなく、ベルリやマニィの成長を目の当たりにしてのことだろう。ベルリたちに付いてここまで来てしまったノレドだが、彼女なりに変わろう、役に立ちたいという気持ちが芽生えはじめている。ベルリの行動は世界を変えるものとなりつつあるが、一番身近なノレドにも作用しているのだ。

【 第18話 解説 】

◎ スコード教のご神体のひとつ、カシーバ・ミコシ。すべてのエネルギー源であるフォトン・バッテリーを運ぶ船は威厳ある偉容を見せるが、アイーダは「尊敬を強要している」と言った。トワサンガまで旅をしてきたアイーダは自分で考え、世界の有様について疑問を持つまでに至ったようだ。

◎ G-セルフとベルリでなければ対抗できないほどの驚異的な威力を誇るガイトラッシュのビーム・マント。流石はドレット軍のモビルスーツ、扱うロックパイのテクニックも一流と褒め称えたいところ。だが、ロックパイを守るためとは言え、クレッセント・シップの方角に砲撃してしまうマッシュナーはいただけない。しかし、どの立場にあろうが、愛が人間を突き動かす原動力であることが示されているシーンであり、時代を経ても人間の情感は変わらないということかもしれない。

◎ サブタイトルの「三日月に乗れ」が、クレッセント・シップをあらわしているのは洒落がきいている。長らくその存在が謎に包まれていたＧメタルの使い方が、クレッセント・シップ内で判明する。こうしたテクノロジーが恐れられたことが、レイハントン家が追われた理由のひとつではないかと推測される。



19

【第19話】ビーナス・グロゥブの一団

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎越田知明、斧谷 稔　演出◎越田知明
作画監督◎吉田健一、桑名郁朗、倉島亜由美、橋本誠一

ドレット軍らの追撃を振り切ったメガファウナは、クレッセント・シップに乗り、金星近くのスペースコロニー、ビーナス・グロゥブへ向かう。ヘルメス財団がフォトン・バッテリーを提供する代償として地球に住む人々にアグテックのタブーを強いたのは、人類が宇宙世紀に大量消費と戦争で地球を住めないようにしたからであり、その再発防止策だった。だが、今の地球ではタブーが破られ、複数の勢力がキャピタル・タワーを取り合っている。そんな戦いを止めさせるため、ヘルメス財団の代表者に姉のアイーダを会わせたいと訴えるベルリに、クレッセント・シップ艦長のエルは、ビーナス・グロゥブを統一しているラ・グーは高潔な人物だと明かす。そんな中、キア・ムベッキ率いるジット団が現れ、モビルスーツの武力でクレッセント・シップを乗っ取ってしまう。抵抗しようとしたベルリは、裏切ったフラミニアに麻酔薬を注射され眠らされてしまうのだった。

20

【第20話】フレームのある宇宙

脚本◎富野由悠季
絵コンテ◎森 邦宏、斧谷 稔　演出◎水本葉月
作画監督◎[キャラ] 可児里未、柴田 淳 ／[メカ]高瀬健一

クレッセント・シップをジャックしたジット団のクンのジロッドと、チッカラのジャスティマは、レコンギスタ作戦に理解を示さないロザリオ・テンの警察組織テン・ポリスのモビルスーツを容赦なく破壊する。ベルリたちは、オーシャン・リング付近ではジット団も無闇にビーム攻撃はできないと考え、ジット・ラボ経由でラ・グーに会いに行く決断をする。キャピタル・ガード伝統のウォークライで気合いを入れたベルリたちは、フラミニアたちからG-セルフを取り戻し、メガファウナをオーシャン・リングへ向かわせる。ジット団の追撃を避けるため、フレームのある宇宙の中へ飛び込むベルリ。G-セルフの胴体を奪い取ろうと迫るキアのジャイオーンだが、誤ってシー・デスクの底に傷を付けてしまう。破壊された箇所からは瓦礫と共に海水が流出。その海水を止めようと亀裂に飛び込むジャイオーンをG-セルフで追ったベルリが海水から抜け出すと、そこには地球と似た海の光景が広がっていた。

21

【第21話】海の重さ

脚本◎富野由悠季
絵コンテ◎松尾 衡、斧谷 稔　演出◎松尾 衡
作画監督◎[キャラ] 田頭真理恵／ [メカ] 小松英司

宇宙に噴出する海水に飛び込んだベルリは、海中を通過してメディスペシーの海上に出る。一方、メガファウナはテン・ポリスの誘導に従い、ロザリオ・テンへ向う。ラライヤ、リンゴ、ノレドたちはジット・ラボ偵察の途中で遭遇したローゼンタールとチッカラを撃退。キアは、巨大モビルアーマー、コンキュデベヌスを持ち出してジャイオーンを接続すると、そのオーブンでG-セルフを焼却しようとする。だが、海水の流出量がオーシャン・リングの自動修復能力の限界を超えた。底が抜ければ十数万人が死ぬ。コンキュデベヌスをコントロールして確実に穴を塞ぐため、逃げない覚悟を決めたキアは、クンたちにレコンギスタ作戦を託して海中に沈む。キアの決死の行動は海水流出を止めた。ノレドとマニィは、ジット・ラボからモビルスーツ、G-ルシファーを捕獲してメガファウナに帰還。ベルリたちは、ロザリオ・テンで、ビーナス・グロゥブを統べるラ・グー総裁と面会するのだった。

【 第19話 解説 】

◎ キア・ムベッキ率いるジット団が、ジャスティマ、ジロッドといった強力な機体を操り登場する。「伝説のモビルスーツ」「前世紀のマシン」と言われるジット団の機体群だが、それもそのはず、ジット・ラボラトリィは宇宙世紀からの技術を伝える研究所であるからだ。彼らの隠された思想は次回以降に明らかとなる。

◎ 宇宙世紀の人類が、破壊と大量消費を繰り返してしまった結果、地球を住めない状況にしてしまったという、事実が明かされる。ヘルメス財団はアグテックのタブーを制定し、その代わりとしてフォトン・バッテリーの供給を約束していた。その事実に反論するアイーダが、「アメリア人の感じ方」「そう教わった」という言葉に思い悩む。「教えられたことが真理とは限らない」。これこそ本作のテーマのひとつであり、それに気付いたアイーダと、それを知らず知らずの内に実践しているベルリの思いが遂に繋がった感がある。

◎ G-セルフに込められた両親の意思を知るベルリ。「両親からの遺産」であると明言し、アイーダを姉と受け入れようとして、姉に夢を見てほしいとまで語る。思いのままに突き進んで来たベルリが精神的に成長していて頼もしい。だが、フラミニアによる注射で意識不明となってしまい、最大の危機を迎えてのラストには緊張が走る。

【 第20話 解説】

◎ G-セルフの奪取を目論むジット団。「モビルスーツの頭と手足などは飾りだ！」というキアの言葉は、これまでのガンダムシリーズで、いくつかのモビルスーツがその様な描かれ方をされているため、妙に納得できる部分がある。ブラック・ボックスにあるデータを狙ってのことだが、G-セルフに何が秘められているのかは明らかとなっておらず、主人公機がここまでミステリアスを貫く展開は新鮮だ。

◎ ジット団もまた、地球へのレコンギスタ（帰還作戦）を画策していた。彼らは地球人を地球の寄生虫と揶揄し、敵対姿勢を見せた。また、それとは別にロザリオ・テンに住まう人々に現実を教えるという覚悟もあり、キアたちが単なる野望や欲を行動原理としていないことも分かる。レコンギスタという言葉自体も、立場が違うと、本質の意味合いが変わってくるという点にも注目したい。

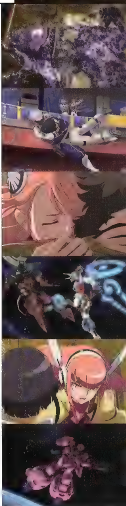
◎ 宇宙の水中戦。宇宙空間に流れ出る水流や、無重力に飛び散る水滴の動き、膜状の膜など、これまでに見たことのない素晴らしい描写だ。また、シー・デスクには海があると認識していながら、実際に海上に出たときのベルリの驚きにも臨場感がある。

【 第21話 解説】

◎ ジット団を迎え撃つべく、G-セルフ、G-アルケイン、ネオドゥ、グリモア、モラン、レックスノー、月と地球圏勢力のモビルスーツが一堂に会する。各モビルスーツはおのおの異なる形状をしていて、見事に識別できるデザインワークに拍手。物語の展開や経緯を考えずに言えば、願わくば、ここ数回出番のないマスクとクリムにも加わってほしかったところではある。

◎ ノレドとマニィがジット・ラボラトリィから奪取したG-ルシファー。名前からしてG系統のモビルスーツらしいが、モノアイや長いスカート、カラーリングなどを見ると、その外見はおよそ「ガンダム」とは思えない姿。さらに国際基準の操作パネルで、マックナイフよりも操縦が簡単であるらしい。何を指してG系統と呼ぶのか、解明されるのも楽しみのひとつに加わった。

◎ ベルリが姉のアイーダに会わせたいと考えていた「ヘルメス財団の総裁」であるラ・グーが初登場。美しい容姿に、穏やかな物腰で、年齢が200歳手前と、常識を超えた謎の部分もある。彼の言う「ムタチオン（突然変異）」が、年齢を重ねているせいなのか、科学の進歩によるものなのかは不明。



【第22話】地球圏再会

脚本◉富野由悠季　絵コンテ◉宮地昌幸　演出◉河村智之
作画監督◉[キャラ] 杉本幸子、田村 篤／ [メカ] 松永 辰、重田敦司

クンとチッカラたちは、海の穴を塞ぐため犠牲になったキアを満艦飾で追悼するフルムーン・シップに乗り込み地球へ出港した。ラ・グーは、クンパことピアニ・カルータが地球上で弱肉強食の戦いをさせて人の強化が必要だと宣言した過去を話し、ビーナス・グロゥブでの過酷な現実をムタチオン(突然変異)した自分の姿でアイーダに示す。メガファウナは、フルムーン・シップを追ってクレッセント・シップと共に帰還の途につくが、地球圏で待っていたのは、キャピタル・アーミィ、アメリア軍、ドレット軍の三つ巴の戦争だった。キャピタル・タワーの第3ナット、ワンジラで母ウィルミットと再会したベルリは、不在の間にドレット将軍がゲル法皇を人質に取り、その際に法皇救出とカシーバ・ミコシの占拠においてマスクが活躍したことを知る。一方、ジーラッハを持ち出したマニィはスペース・ガランデンへ戻り、マスクことルイン・リーと再会するのだった。

【第23話】ニュータイプの音

脚本◉富野由悠季
絵コンテ◉高橋敦史、斧谷 稔　演出◉居村健治
作画監督◉[キャラ] 玉川真吾／ [メカ] 中谷誠一

マスクがフルムーン・シップに接触しようと動いた。ベルリとアイーダは、グシオンからアメリア軍への帰参を要請されるが、メガファウナという海賊船の一員のままが良いと断る。それでもアメリアへの協力を約束するベルリ。そしてアイーダはこれまで育ててもらった感謝をグシオンに告げるのだった。一方、マスクを援護するベッカーは、ウーシァ部隊とラングバインを用いて敵部隊を制圧しようとするが、ミックがヘカテーのビットでそれを防ぐ。戦争の根を取り除きたいベルリは、アメリア軍、キャピタル・アーミィ、ドレット艦隊の戦況を見極めようとする。しかし、ビーナス・グロゥブから同行していたポリジットが戦場の光に誘い込まれて、ロックパイのガイトラッシュに破壊されてしまう。ビーム・マントを駆使してベルリを追いつめるロックパイだったが、G-セルフのパーフェクトパックのアサルトモードによって命を落とし、勝利したベルリもその断末魔の叫びにゾッとするのだった。

【第24話】宇宙のカレイドスコープ

脚本◉富野由悠季
絵コンテ◉重田敦司、斧谷 稔　演出◉吉沢俊一
作画監督◉[キャラ] 柴田 淳、嶋崎知美実、杉本幸子
[メカ]伊藤一樹、城前龍治

マスクたちにジット団からカバカーリーなど最新鋭機が提供される。マニィは、マスクにベルリと友達になって頼むが、ベルリがアイーダの実弟で名家の出身と聞かされたマスクは「権力者になる血筋だ」と反発する。アイーダはカシーバ・ミコシから救出された法皇にラ・グー総裁との会見を報告、父グシオンがドレット艦隊と停戦協定を進めていると伝える。クリムたちはドレット艦隊との停戦に反発するが、地球降下後にドレット軍の処分を匂わせるグシオンに合意するのだった。停戦へと動いたアメリア艦隊とドレット艦隊だが、第三者が撒いたミノフスキー粒子の影響で混戦になる。そこを強襲してきたバララの大型モビルアーマー、ユグドラシルは、ドレット将軍座乗の旗艦ギニアビザウを撃沈。ベルリがG-セルフでユグドラシルを撃破するも、制御を失ったユグドラシルのテンダービームが、アメリア軍旗艦のラトルパイソンを射抜き、グシオンは戦死してしまうのだった。

【 第22話 解説 】

◎ 20年前に起こったピアニ・カルータ事件についてアイーダに明かすラ・グー。ピアニ(のちのクンパ・ルシータ)は、ビーナス・グロゥブで劣化していく人類を見て絶望し、地球上で人に弱肉強食の争いをさせて、種の強化をすることが必要だと宣言したと言う。

◎ ベルリたちが地球圏を離れている間に、ドレット軍がゲル法皇を人質にしてカシーバ・ミコシに監禁するという大事件が起こった。ところが、マスクがカシーバ・ミコシの占領に成功して法皇の解放に一役買う。映っていないところでも活躍しているマスクは流石としか言い様がない。さらに、ガールフレンドのマニィとも再会。確実にサクセスを掴みつつあるマスクの動向から目が離せない。

◎ G-セルフの新たなバックパック、パーフェクトパックが登場。数々の特殊兵装を内蔵しており、モード変換によって全てのバックパックと同等の性能を発揮できる優れもの。今回披露したフォトン・トルピードは、放出された光の粒子が接触した部分をえぐった様に消滅させており、爆発も起きていない。強力な兵器だが、ベルリ曰く100%の出力は出ていないらしい。過去に高度な科学技術を用いて人類が開発した、人や物を一瞬で消し去る悪魔の兵器の威力に、ベルリは憤りを隠せないでいる。

【 第23話 解説 】

◎ グシオンの提案に、「メガファウナという海賊船の一員のままで良い」と言うベルリ。これまで、直感に従って行動してきたベルリであったが、「アメリアの、ということではなくて、誰かさんの命令に従いたくないから」という言葉に、ビーナス・グロゥブでの体験を元にした彼の強い意思を感じる。

◎ アイーダがグシオンにこれまで育ててもらったことへの礼を告げる。前回、ベルリと母であるウィルミット長官の再会も描かれており、ベルリとアイーダが親から巣立っていく姿を現しているが、運行長官としての責務に懸命な母から身を退いたベルリと、ハグをして感謝を述べることのできたアイーダ。親子の再会ひとつをとっても、姉弟の違いが描かれている。

◎ 最終決戦を象徴するかの様に、これまで長く物語を牽引してきたキャラクターたちの戦死が描かれる。ランゲバインを巧みに操り、善戦したベッカー大尉がロックパイに敗れる。そのロックパイもG-セルフのパーフェクトパックのアサルトモードによって宇宙の光となってしまう。恋人のマッシュナーがロックパイの死を感じ取り、手を下したベルリはその死に対して寒気を感じる。これが、人間の枠を超えたニュータイプの発現なのかもしれない。

【 第24話 解説 】

◎ 地球圏にジット・ラボラトリィのモビルスーツが続々と提供される。キャピタル・アーミィには、ジーラッハ、ユグドラシル、カバカーリー。アメリア軍には、ダーマ、ダハック、トリニティ。これら強力なモビルスーツ群は、恐ろしいまでの力を見せつけ、戦火を拡大させる一因となる。タブーが制定されていなければ、こうした状況が早くに生まれていたはずで、扱う者の心が試されるときが訪れたのだ。

◎ マニィがマスクに対し、「ベルリと友達になってください」と懇願する。ベルリの飛び級生たる能力は認めるものの、運行長官の息子だから将来が約束されていて、さらにはレイハントン家の息子。「権力者になる血筋じゃないか！」とマスクが叫ぶ気持ちは理解できる。

◎ 宇宙のカレイドスコープ、即ちユグドラシルのテンダービームが、悲しみを撒き散らす。宇宙に芽生えた樹木の様なテンダービームは、ドレット艦隊を撃滅し、グシオンの死を招く。生命を象徴する樹木が人の命を奪うさまに、より残酷な印象を覚える。G-セルフはかろうじて、そのユグドラシルの根を絶つことに成功する。

【第25話】死線を越えて

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎宮地昌幸、斧谷 稔　演出◎越田知明
作画監督◎[キャラ]菱沼義仁、可児里未／[メカ]戸部敦夫、高瀬健一

マッシュナーは、ドレット艦隊の数少ない生き残り組であるクノッソスをフルムーン・シップ奪取のため進撃させる。その間、ベルリたちはメガファウナで補給を受けながら、一時の休息を取っていた。父の死で傷心のアイーダを、ドニエルはあえて旗艦の指揮を執るよう叱咤し、ステアも励ます。一方でマスク部隊とジット団に迎撃されたクノッソスは、カバカーリーに撃沈されてしまうのだった。そこへアメリア軍のモビルスーツ部隊を率いたクリムが現れるが、マニィのジーラッハがジャハナム数機を撃墜。戦場は次第に地球の重力に引かれて降下していく。立ち塞がるマスクのカバカーリーとマニィのジーラッハに対し、戦闘を止めようと説得を試みるベルリ。だが、憎しみに駆られたマスクにその気持ちは伝わらない。大気圏再突入寸前の高度まで降下したモビルスーツたちは、次々に自分の艦に帰還する。しかし、マスクのカバカーリーとマニィのジーラッハ、クリムのダーマとミックのトリニティは、自力で大気圏突入をする羽目になる。その動きを警戒して出たベルリもG-セルフのエネルギーを振り絞って大気圏突入をすることに。そんな中、満身創痍のサラマンドラは大気圏突入に耐えきれず爆散してしまう。同じ頃、第一ナットから大気圏グライダーで出発したウィルミットは、クンパを同行してギアナ高地へと降下していく。そのギアナ高地の上空には、死線を突破したメガファウナとスペース・ガランデン、ベルリのG-セルフ、ダーマを放出してダハックの初陣に臨むクリム、マスクたちに合流するジット団の姿があった。

【第26話】大地に立つ

脚本◎富野由悠季　絵コンテ◎斧谷 稔、森 邦宏、宮地昌幸　演出◎森 邦宏、松尾 衡
作画監督◎吉田健一、桑名郁朗、中谷誠一、柴田 淳、玉川真吾、田頭真理恵、黒崎知栄実、城前龍治

メガファウナから出撃したアイーダたちは、ギアナ高地近くにいた艦隊を発見。それはズッキーニ大統領が密かに建造させていたアメリアの新艦隊だった。艦隊の戦いを止めさせたいベルリのG-セルフだが、マニィのジーラッハとマスクのカバカーリーの猛攻を受け苦戦する。ジット団と交戦していたクリムとミックは、カリブ海への脱出コースをとるスペース・ガランデンに合流したランゲバインとウーシァ部隊を見つけ、攻撃する。一方、ラライヤは、兵力というおもちゃを与えられてはしゃぐアメリア新艦隊の大人たちに怒り、G-ルシファーを使ってラトルパイソン級の足を止める。チッカラのジャスティマは、クリムのダハックにエネルギーを吸われ、ビーム・サーベルでとどめを刺されるのだった。マスクとの戦いに煽られ、地下遺跡をくぐり抜けたG-セルフは、地上への脱出後、リンゴやケルベスたちと再会。そこに現れたクンのマズラスターはグライダーごとクンパを陥没穴に落下させてしまう。ベルリは、クンのマズラスターをトラクタービームで縛り、無力化に成功する。そして、カバカーリーとの決戦でG-セルフの左脚を失いながらも相打ちに持ち込み、コア・ファイターで脱出する。命を拾ったマスクが見上げる空からは戦火が消え始めていた。アイーダは遭難者の救助を命じて、戦場を収める。その数ヶ月後、旅立つルイン、クリムたち。ベルリもひとりでメガファウナから降りると、日本から出発して世界を見て回る旅を始めるのだった。



【 第25話 解説 】

◎ 遂に物語をリードしてきた勢力のひとつであるドレット艦隊が全滅する。マッシュナーのフルムーン・シップ強奪作戦は一見的を得ている様に思えたが、戦死したロックパイがあたかも進言していると叫ぶ姿に信憑性はなかった。ロックパイが失われた時点で、クノッソス撃沈の運命は定まっていたのかもしれない。

◎ 激しい戦闘の中で戦争を実感するチッカラと、「戦争が文明を進歩させる」というキア・ムベッキの言葉を思い出すクン。どちらもビーナス・グロゥブの人々から失われていた戦争に対するある種の期待や充実感を表現している。現実の現代に於いても、キアの言葉は歴史が証明してしまっているが、我々が戦争を実感する日は訪れてほしくない。しかし、彼らの感覚は我々に近いものとして描かれている。

◎「出来ますよ、ビーナス・グロゥブの技術ですから」戦局が地上に移ったため、大気圏突入準備に入るジュガンに進言するクンパ。科学技術の発展を促進させるタブー破りを行ってきたクンパが垣間見せる、人間と技術の相互関係の不吉さを匂わせる言葉の背景には、ビーナス・グロゥブで生きる人類の果てを覗いたクンパの人生観を感じさせる。

◎ マスクことルインとマニィ、クリムとミックがペアとなり、それぞれのモビルスーツの性能と知恵を活かして大気圏へ再突入する様が素晴らしい。互いの信頼が描かれており、抱擁などがなくてもそれぞれの「愛」が表現されているのが印象深い。一方で、単独で大気圏に突入することとなったベルリ。これまで多くの仲間を得て、世界をも動かして来たベルリが、土壇場でひとりぼっちになってしまい、結局やってのけてしまう。これがベルリの立場であり、生き様であると象徴している。マスクが彼を危険視するのは、こうした行動を自分だけの知恵と能力で成功させてしまう部分にあると納得できる。

【 第26話 解説 】

◎ 地球降下後、真っ先に大地に降り立ったのはベルリのG-セルフ。流石の行動力と判断力。宇宙での戦闘シーンが続いていたので、大地の茶色、木々の緑、そして空の青の下に立つG-セルフの姿が、懐かしくも新鮮である。

◎ 一連の騒動の発端であり黒幕でもあったクンパ・ルシータ大佐が、思いがけない事故で退場してしまう。また、ジュガン司令もいつの間にか機体が炎に包まれているという描写があり、ズッキーニ大統領も息子であるクリムの命で、クレッセント・シップの激突を受ける。全員無傷では済まないだろうが、しぶとくリギルド・センチュリーを生き抜いているだろう。ここまで世界を動かして来たベルリたちから見た「大人としてのキャラクターたち」が何らかの結末を受けて物語からいなくなる様は、事態の収束だけでなく、この世の流れが改められることを示唆している。

◎ G-セルフを「悪魔」と称し、ベルリとG-セルフを危険視、そして敵対視してきたマスクが、カバカーリーの銃口をG-セルフに向ける。万事休すだったが、飛来した鳥がカバカーリーの頭部に衝突するアクシデントで難を逃れるベルリ。偶然と言えば偶然。しかし、ベルリを生かすべきであるという啓示と考えることもできる。

◎ 前話より言葉として登場していたギアナ高地。ガンダムファンのみなさんなら真っ先に思いついたのがジャブローではなかろうか。期待に応えるかの様に、ジャブローを彷彿とさせる廃墟の地下基地跡での戦闘が描かれ、赤茶けたズゴックの姿が確認できる。周辺には木々が描かれ、動植物も存在していることから、宇宙世紀でのティターンズが基地を放棄した際に起こした核爆発による汚染の脅威は取り除かれている様だ。

◎ まさかの日本から世界一周へと旅立つベルリ。それぞれのその後が明るく描かれる中、置き去りにされてしまったノレドが少し不憫だが、ベルリを繋ぎ止めることは誰にもできない、ということなのではないだろうか。ちなみにベルリと会話する農家のおじさんの声は、誰あろうあのお方。キャラクターの顔も良く似ている。

RECONPEDIA IN G

ROAD MAP & CHARACTER CHART

{ ロードマップ & 人物相関図 }

R.C. 1014. Lying in wait behind the Space Pirate and Aida's attack on the Capital Tower and the destiny of Bellri, now chosen by the G-Self, are truths which will shake the entire Regild Century.
And it is all just the beginning of Reconguista

[illegible] 創通・サンライズ・MBS

ザンクト・ポルト
Sankt Porto

金星
Venus

月
Moon

[illegible]キャピタル・アーミィのカットシーと、海賊部隊のグリモアの攻防から物語はスタートする。アーミィがG-セルフのパイロットであるラライヤと大気圏用バックパックを、海賊部隊がG-セルフを獲得したのはカリブ海上空。G-セルフがどこから飛来したかは明らかにされていない（第1話）。

アメリア

キャピタル・テリトリィ

襲撃

エルライド大陸

実習からキャピタル・テリトリィに戻ってきたベルリたち。イザネルからの外交官を迎える式典が行われる中、海賊部隊の強襲を受けるが……（第2話）。

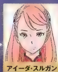
カリブ海に浮かぶビクエスト島に隠れていた海賊部隊の艦艇。一度目の強襲から一晩も経たないうちに、クリムが第二陣として出撃。単機でキャピタル・アーミィのモビルスーツ群を倒し、G-セルフの脱出を支援する（第3話）。

人物相関図

アメリア



恋人







キャピタル・テリトリィ

キャピタル・ガード養成学校





同期

ルイン・リー

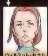
親子

セントフラワー学園





キャピタル・ガード





スコード教

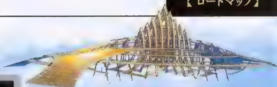


キャピタル・アーミィ

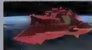


協力

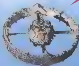








ザンクト・ポルト
Sankt Porto



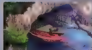


陽動作戦のため宇宙へ上がったメガファウナを、デレンセンとジロンド隊が強襲した（第6話）。



アンダーナットには軍備強化を進めるキャピタル・アーミィの基地が設けられた。エルフ・ブルのテスト運用などが行われていたほか、地上の動きなどを監視する役割も担っている（第6話）。

ゴンドワン
Gondwan



エルライド大陸
Eulraidan Continent



G-セルフ奪還という大義名分を得たキャピタル・アーミィが大々的に活動するようになっていた（第4話～第6話）。



人物相関図

アメリア







イヤでも認めることに…







海賊部隊





討伐・G-セルフの奪還

3人の救出・G-セルフ奪還





キャピタル・ガード調査部







セントフラワー学園



キャピタル・ガード養成学校





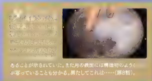
キャピタル・アーミィ

キャピタル・テリトリィ





ザンクト・ポルト
Sankt Porto



あることが示されていた。また月の表面には構造物のようなものが写っていることも分かる。果たしてこれは……（第8話）。







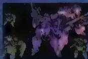


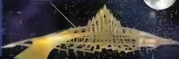
第一ナットにはキャピタル・アーミィの基地が勝手に設けられてしまう。これを知ったウィルミットはベルリを連れ帰るため、大気圏突入用グライダーを使って海賊部隊のもとへ向かう（第7話）。

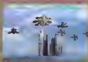

人物相関図
アメリア
徐々に信頼を寄せる
海賊部隊に慣れつつある
アイーダ・スルガン
クリム・ニック
海賊部隊
ミック・ジャック
グシオン・スルガン
ベルリ・ゼナム
ノレド・ナグ
ラライヤ・マンディ
敵対
互いに良く思ってない
ウィルミット・ゼナム
ゲル・トリメデストス・ナグ
スコード教
ジュガン・マインストロン
ベッカー・シャタム
部下
正体を知る
ケルベス・ヨー
クンパ・ルシータ
キャピタル・ガード
マスク
ハッパ・ヘオール
マニィ・アンバサダ
キャピタル・アーミィ
キャピタル・テリトリィ



グシオンの[illegible]したクリ[illegible]ガビアルを[illegible]に使ってザンクト・ポルトへの接近を画策。キャピタル・アーミィの追撃を躱しながらこれに成功した（第12話）。







ザンクト・ポルトの大聖堂で再び会談するゲル法皇、ウィルミット、クンパ、そしてグシオン。地球人同士が睨み合う中、トワサンガの艦隊がやってきたことを知らされる（第12話）。











人物相関図

アメリア

海賊部隊















アメリア宇宙艦隊

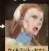




敵対!!

協力

キャピタル・タワー





スコード教



キャピタル・ガード




キャピタル・アーミィ





マスク部隊

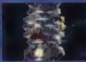






キャピタル・テリトリィ

の追撃を振り切り、トワサンガへ到着したメガファウナ。大型のコロニー「シラノ-5」へと入港して



シラノ-5
Cyrano-5









ザンクト・ポルト
Sankt Porto





人物相関図

トワサンガ


フラミニア・カッレ

ドレット艦隊


ノウトゥ・ドレット


マッシュナー・ヒューム


ロックパイ・ゲティ





上司と部下以上の信頼

旧知の仲

捕虜・合流

甘言で誘うが……

地球

海賊部隊


ノレド・ナグ

面倒を見る


ラライヤ・アクパール

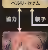

ケルベス・ヨー


ベルリ・セナム


ドニエル・トス

協力

親子






アイーダ・スルガン

アメリア


ミック・ジャック


クリム・ニック

部下


グシオン・スルガン

親子

キャピタル・アーミィ


マスク

一度は共闘するが…

部下

彼の一助になろうと奮闘


バララ・ペオール
マニィ・アンバサダ

キャピタル・テリトリィ


ウィルミット・ゼナム
キャピタル・タワー

信頼


ゲル・トリメデストス・ナグ
スコード教


クンパ・ルシータ
キャピタル・ガード

指揮

ドレクト艦隊が駐留するセンターリングのチバッチ基地。すでにクリムたちのアオリア艦隊が乗り込んでいたが、そこへ [illegible] が加わり、それぞれがそれぞれの思惑を秘めつつ、共に [illegible] することに（第18話）。

ビーナス・グロゥブ
Venus Globe

クレッセント・シップ
Crescent Ship

シラノ-5
Cyrano-5

[illegible]

月
Moon

ザンクト・ポルト
Sankt Porto

ナット
Nut

地球
Earth

[illegible]

[illegible]

[illegible]

人物相関図

トワサンガ

レイハントン家残党
レジスタンス



ドレット軍



本国守備隊



旧知の仲
合流
協力
協力

海賊部隊



姉のように慕う

協力

アメリア



キャピタル・アーミィ



艦に潜入


オーシャン・リング
Ocean Ring
ロザリオ・テンの塔
ビーナス・グロウブ
Venus Globe
月
Moon
地球
Earth

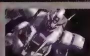
















人物相関図

ビーナス・グロゥブ

ジット団


チッカラ・デュアル


ローゼンタール・コバシ


クン・スーン

仲間以上の思い


キア・ムベッキ

信頼

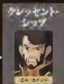

ヤーン・ジシャール


フラミニア・カルレ

ヘルメス財団


ラ・グー

クレッセント・シップ


エル・カインド

レコンギスタを引き換えに G-セルフ奪還を依頼

直談判を図る

トワサンガ

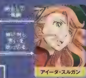

ノウトゥ・ドレット


ジャン・ビョン・ハザム

海賊部隊


ラライヤ・アクパール


ベルリ・ゼナム


アイーダ・スルガン

好き

好き


ケルベス・ヨー

ライバル

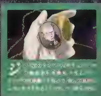

リンゴ・ロン・シャマノッタ

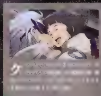
立ち直る姿に安堵するも…


ノレド・ナグ

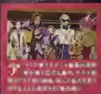
地球、マスクへの思慕


マニィ・アンバサダ





ビーナス・グロウブ



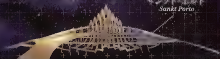




シラノ-5
Cyrano-5

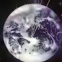
月
Moon

サンクト・ポルト
Sankt Porto





ナット
Nut



地球
Earth





人物相関図

海賊部隊


アイータ・スルガン


ベルリ・セナム


ノレド・ナグ


フライヤ・アクハール


マニィ・アンバサダ

ビーナス・グロゥブ

ヘルメス財団


ラ・グー

ジット団


フラミニア・カッレ


クン・スーン


チッカラ・デュアル


ローゼンタール・コバン

協力

憎しみ

合流する

協力

アメリア


クリム・ニック


ミック・ジャック

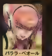

クシオン・スルガン

敵対

キャピタル・アーミィ

マスク部隊


マスク


バララ・ペオール


ジュガン・マインストロン


ベッカー・シャダム

敵対

敵対

トワサンガ


ノウトゥ・ドレット


マッシュナー・ヒューム


ロックパイ・ゲティ

キャピタル・ガード


クンパ・ルシータ

大気圏へ突入を開始するフルムーン・シップを、奪取しようとするマッシュナー。だが、クノッソスはマスクが駆るカプカーリーに撃墜されてしまった(第25話)。

クラウン
Crown

アメリア
Ameria

ゴンドワン
Gondwan

イザネル
Izanel

ギアナ
Guiana Highland

ルライド大陸

人物相関図

海賊部隊


アイーダ・スルガン


ベルリ・ゼナム

マスク部隊


マスク


マニィ・アンバサダ

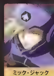
ジット団


クン・スーン


チッカラ・デュアル


ローゼンタール・コバン

アメリア


ミック・ジャック


クリム・ニック


スッキーニ・ニッキーニ

キャピタル・アーミィ


ジュガン・マインストロン

キャピタル・テリトリィ


ウィルミット・ゼナム


クンパ・ルシータ

トワサンガ


マッシュナー・ヒューム

RECONPEDIA IN G

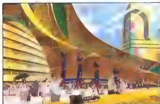
KEYWORD

{ キーワード }

R.C. 1014. Lying in wait behind the Space Pirate and Aida's attack on the Capital Tower and the destiny of Bellri, now chosen by the G-Self, are truths which will shake the entire Regild Century. And it is all just the beginning of Reconguista

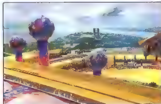
BCN 1 0947 © 創通・サンライズ・MBS

【Regild Century】
リギルド・センチュリー



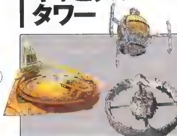
『機動戦士ガンダム』などで描かれた宇宙世紀(Universal Century)よりも後の時代。かつての宇宙戦争などにより人類が疲弊したため、科学技術の発展はタブーとされている。物語はリギルド・センチュリー(Regild Century)1014年が舞台。ちなみに『∀ガンダム』で描かれた正暦(Correct Century)よりも前の時代である。

【Capital Territory】
キャピタル・テリトリィ



キャピタル・タワーを中心としたエリア。この時代のすべての動力を司るエネルギー"フォトン・バッテリー"はタワーを通じて供給される。スコード教により管理・運営され、不可侵の聖域となっている。近年、タワーの保守を目的としたキャピタル・ガードのほかに、キャピタル・アーミィを保持するようになった。

【Capital Tower】
キャピタル・タワー



宇宙世紀の時代から遺されていた宇宙エレベーター。全長約60mのクラウンと呼ばれる車輌がケーブルに沿って地球と宇宙とを往復している。キャピタル・テリトリィの中心にあり、途中にはナットと呼ばれる中継地点(駅のようなもの)が設置されている。世界中で信仰されているスコード教はキャピタル・タワーを神聖視している。

【Ameria】
アメリア



キャピタル・テリトリィの北側に位置する大陸にある国家。エネルギーの独占を巡ってキャピタル・テリトリィや、大陸間戦争を行っているゴンドワン(海を越えて東に位置する国)と、対立関係にある。キャピタルへの侵攻は禁じられているが、所属不明の海賊部隊を隠れ蓑にクラウン襲撃を繰り返す。クリムの父、ズッキーニ・ニッキーニが大統領。

【*Photon Battery*】

フォトン・バッテリー



リギルド・センチュリーの世界におけるすべての動力源を担うエネルギー。地球上で製造することができないもので、宇宙からキャピタル・タワーを通じてもたらされる。そのフォトン・バッテリーの配分を独占しているキャピタル・テリトリィは、全世界に絶大な影響力を持っているが、それを好ましく思っていない国も多い。

【*Minovsky Particle*】

ミノフスキー粒子



宇宙世紀に発見されたもので、通信を遮断し、レーダーを無効化させる物質。これが散布されるということは戦闘が近いことを示している。さらにこの粒子からIフィールドと呼ばれるバリアーフィールド、物体を浮遊させるミノフスキー・クラフトなども生み出され、幅広く応用されている。

【*Mobile Suit*】

モビルスーツ



宇宙世紀に開発・運用された機動兵器の総称。リギルド・センチュリーにおいては各国が独自開発することは禁じられている。しかし、十五年ほど前から、「ヘルメスの薔薇の設計図」と呼ばれる高度な技術が記されたデータが世界各地の技術者に広まりだし、各国は極秘に新型モビルスーツの開発を行っている。

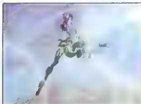
【*Toilet*】

トイレ



モビルスーツのコックピットに標準装備されているトイレ。兵器とはいえ長時間の作戦を見越してのものと思われる。またこれを使用するために、パイロットスーツのチャックはお尻まで開くようになっているのが特徴。使用中の音楽は、各モビルスーツ専用で装備されている。

【*Shank*】
シャンク



リギルド・センチュリーの世界において民間、軍用問わず広く使用されている二足歩行機。バイクのようなアクティブさもある乗り物だが、一方で法皇が優雅に乗りこなすなど、様々なシーンで使われている。なお現代のような四輪車両や自立型電動二輪車も存在している。

【*SU-Cordism*】
スコード教



キャピタル・テリトリィに深く根付いている宗教。法皇はゲル・トリメデストス・ナグ。キャピタル・タワーとフォトン・バッテリーを与えてくれるトワサンガを神聖視している。教えでは科学技術の進歩はタブーとされている。なお、ベルリがピンチの際に叫ぶ「スコード！」は祈りの言葉。信者同士の挨拶にも使われている。

【*Capital Guard*】
キャピタル・ガード



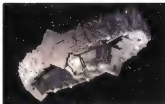
キャピタル・テリトリィの中核をなす宇宙エレベーター、キャピタル・タワーの防衛を目的とした組織。タワーの保守点検なども行う。新設されたばかりのキャピタル・アーミィに優秀な人材が引き抜かれているようだが、キャピタル・タワー守護の任務を誇りとしているため残っている者たちも多い。

【*G-Metal*】
Gメタル



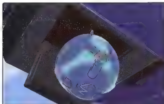
G-セルフのコックピットに収納されていた金属プレート。素材と本来の使用意図は不明だが、G-セルフに対してキーのような役割を秘めていると思われる。また記録媒体としても使用できるようで、ベルリは周回軌道上に展開するアメリアの宇宙艦隊を記録する際に使用した。ベルリとアイーダが所有している。

【*Nut*】
ナット



キャピタル・タワーに設けられた「駅」のような設備。リング部分は回転しており人工重力が発生し、ちょっとした街のようなものまである。ケーブル上に144個存在し、基本的なサイズは直径1,300mとなっているが、それぞれの大きさはさまざま。キャピタル・アーミィの基地として使われているナットもある。

【*Water ball*】
水の玉



大量の水を圧縮して内包している玉。コア・ファイター内蔵用から、ノーマルスーツの生命維持装置に使用されるものまでサイズは大小さまざま。近しいものとしては空気の玉(6個でナットの空気を1クール保たせることができる)がある。ベルリはマスクのエルフ・ブルックに対し、目眩ましのために炸裂させた。

【*Minovsky craft*】
ミノフスキー・クラフト



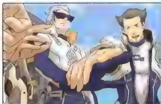
ミノフスキー粒子を応用した浮遊システム。通常のエンジンと違って飛行に不向きなフォルムのものでも飛ばしてしまうほどのもので、航宙艦やモビルスーツなど幅広く採用されている。キャピタル・タワーの各ナットの人工衛星軌道上での安定制御技術にも使われている。

【*Photon armor*】
フォトン装甲



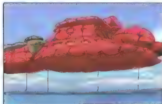
G-セルフの装甲に採用されている未知の素材。透明にも不透明にもなり、フォトン・バッテリーの流れにより光り輝くなど、従来のものとは異なる性質を持っている。G-セルフのバックパックが起動することで機体色が変化するのもフォトン装甲による効果のひとつである。

【*Kuntala*】
クンタラ



リギルド・センチュリー以前の時代、「人に食われるような劣った人」とされていた人々のこと。その頃の名残で今もなお、差別を受けている。ルインは、クンタラであることをコンプレックスにしているようで、クンタラの地位向上と名誉を懸けて戦うことになる。

【*Dummy balloon*】
ダミー風船



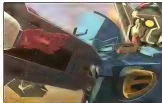
宇宙世紀から使われている偽装用装備。ミノフスキー粒子が撒かれた空域では目視による戦闘が主となるため、風船によるダミーでも敵を撹乱させる効果があり、今でも使用されている。また高高度からの索敵に対しても空気層の揺れによって、より偽装が有効となっている。戦艦用だけでなくモビルスーツに偽装したダミー風船も宇宙世紀時代にはあったようだ……。

【*Airbag*】
エアバッグ



モビルスーツのコックピットシートに装備された保護装置。大きな衝撃をパイロットに与えないのはもちろん、上下左右、自在に動くモビルスーツの中で、安全のためパイロットをシートに固定するという役割もある。またシートのサイズに合わないパイロットを固定するために展開することもある。

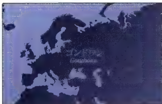
【*Contact link*】
接触回線



機体同士を接触させて行う通信方法のこと。ミノフスキー粒子が散布された戦闘空域においては、電波や無線通信が行えないため、機体同士を接触させての通信が一番有効なものとなるのだ。またほかの機体に察知されたくない会話もこれで行う。お肌の触れあい回線とも呼ばれる。

【 *Gondwan* 】

ゴンドワン



アメリアの東側にある大陸に存在する国家。キャピタル・テリトリィとは協力関係にあるが、アメリアとは敵対している。そのためアメリア軍と十年にわたり大陸間戦争を行っている。クリムやミックもそこで活躍したという。国の規模などは明らかにされていない。

【 *The Capital Territory on weekend* 】

週末のキャピタル・テリトリィ



リギルド・センチュリーの時代でも、月曜日から日曜日までの一週間という単位が存在し、週に一度の骨休みの意味も込めて、週末は多くの人々がカーニバルのように乱痴気騒ぎをするのが習慣となっている。メガファウナはこの隙を利用してキャピタル・テリトリィに侵入した。

【 *Nick Space* 】

ニック・スペース



アメリアがヘルメスの薔薇の設計図をもとに開発した航宙艦。スコード教のタブー破りとして公式には解体された……はずだが、グシオンの差金でメガファウナとして偽装され、海賊部隊に与えられた。ベルリは艦内に残されたメーカー名や製造年月日から偽装を見抜いた。

【 *Area around the Capital Territory* 】

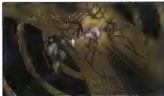
キャピタル・テリトリィ周囲の地域

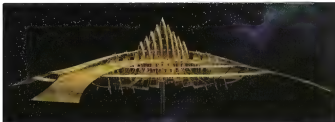


キャピタル・テリトリィに向かうメガファウナが立ち寄った、エルライド大陸海岸沿いにある地域。密林が広がり、農業を主体として人々が暮らしている。エネルギーは風車によるものなど一定ではない模様。メガファウナが隠された巨大な格納庫は宇宙世紀時代の遺物だと思われる。

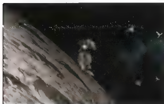
【 *Sankt Porto* 】
ザンクト・ポルト

キャピタル・タワーの終着点にある巨大施設。月の裏側にあるスペースコロニー群＝トワサンガから、カシーバ・ミコシと呼ばれる輸送船によって運ばれてくるフォトン・バッテリーなどの受け渡しが行われる場所でもある。そのためスコード教、最高の聖域とされており、通過点であるほかのナットと違い、特徴的な外観をしている。内部には街のようなものがあるほか、聖域に相応しく大聖堂が作られている。





【 *Towasanga* 】
トワサンガ



宇宙世紀時代から存在しているスペースコロニー群で構成される国家。スペースノイドの拠点となっており、長きにわたってフォトン・バッテリーを提供しつつ地球を監視していた。また地球ではタブーとなっている宇宙世紀の科学技術を数多く保有、実用化させている。

【 *Capital Army* 】
キャピタル・アーミィ



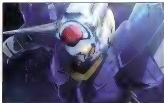
キャピタル・テリトリィを他国（アメリアやゴンドワン）から防衛するという名目で設立された武装組織。海賊部隊＝メガファウナへの攻撃は、表向きはベルリ、ラライヤ、G-セルフの奪還を目的に行うとしている。キャピタル・ガードとは思想・行動が相容れないだけでなく、彼らが製造を進めていたマシンも戦力として接収しているようだ。

【 *Packing* 】
パッキング



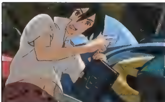
連戦続きのメガファウナはキャピタル・ガードのお墨付きがあったとはいえ、宇宙に上がる際に最低限の気密性、耐圧性確保のための補修を行う必要があった。作業は外装に対して粘り気のある素材を塗り付け、叩くことで行っていく。そうすることでこの素材が硬化していくのだ。また機体色と同化していくのも特徴である。

【 *G-Series Mobile Suits* 】
G系統のモビルスーツ



G-セルフ、G-アルケインなど、「G」の名を冠するモビルスーツのことを指す。ほかの機体より高性能で未知の機能を秘めた機体群のようだが、通常のモビルスーツとの差異は明らかにされていない。またG系だからと言ってすべて一括りにできるものではなく、形状、性能など様々なものがあると思われる。

【 *Backpack Manual* 】
バックパックのマニュアル



アサルトバックの運用にあたってハッパがベルリに手渡したマニュアル。ほかのバックパックにも同様のものがあったと思われるが、ベルリがちゃんと読んだのは(今のところ)これだけ。電子化されていないのは地上でつくられたせいなのかもしれない。表紙にアサルトの頭文字「A」が記されている。

【 *Charter of Universe (Capital Tower)* 】
キャピタル・タワーの宇宙憲章



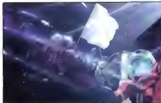
キャピタル・テリトリィが定めた宇宙における行動規範を示した憲章。宇宙に出ること自体、特定の者しか行えないため、一般的に知られているものではないが、クリムはこの中の「行動不能なビーグル類は救助しなければならない」という項目を利用してザンクト・ポルトへ近づこうと画策した。

【*Reconguista*】
レコンギスタ



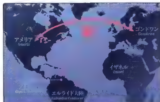
クリムがドレット艦隊の行おうとしている、トワサンガの人々の地球帰還作戦を指した言葉。もともとはスペイン語の「レコンキスタ(Reconquista)」で、国土回復運動といった意味を持ち、西暦718年から1492年に行われたキリスト教国によるイベリア半島の再征服活動のことを言う。

【*White flag*】
白旗



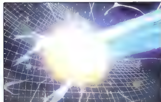
クリムがドレット艦隊に接近するために持ちだした白旗。敵に対して無抵抗であることと降伏の証として掲げるもの。この慣例を利用して隙を突こうと画策するが、迎撃を受けてしまうことに。リギルド・センチュリー時代でも通じる信号であるため、トワサンガの人々もこの意味を知っていたが、クリムの策に嵌ることはなかった。

【*Intercontinental war*】
大陸間戦争



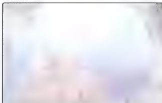
アメリアと同等の国力を持っているとおぼしきゴンドワンとの間で行われている戦争のこと。なお、ゴンドワンはキャピタル・アーミィにガランデンを提供するなど、キャピタル・テリトリィとは友好的なようで、政治的な動きも地球上の勢力争いの中に置いていることが伺える。

【*Net*】
ネット



鉄製のロープを編んだネットは、長距離からのビーム兵器攻撃を無効化させることができるため、簡易バリヤーとして使用されることがある。また、戦闘時以外ではこのネットを使って宇宙空間に浮遊するゴミを取り払うために使われることもある。便利な道具として使用されているのである。

【*Shower*】
シャワー



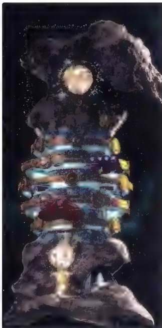
清潔感を維持するためとはいえ、無重力空間では水が身体にまとわり吸いつくため、拭き取るのも厄介な作業となる。またまとわりついた水で窒息する可能性もあるため、顔を覆い、身体だけに水を浴びるような形となっている。宇宙での水の扱いはデリケートなのだ。

【*Newtype*】
ニュータイプ



宇宙世紀時代に存在したという人々のこと。戦場において多くの戦果を上げた者やエスパーのような勘の良さを持つ者、などなど概念が固定化されたものではないが、宇宙で暮らすようになってから進化した人々のことであるようだ。リギルド・センチュリー時代においてその存在は確認されてはいない。

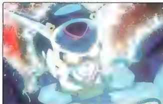
【*Cyrano-5*】
シラノ-5

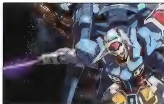


月の裏側に存在するトワサンガの、シリンダー型のスペースコロニー群とは異なる形状をし、月に近い位置にある巨大な人工の居住用建造物。小惑星採掘基地として設置された5つのリングで構成されており、中央がセンターリング、北極星側(つまり上)がノースリング、反対側がサウスリングと呼ばれている。センターリングにある、直径3kmにも及ぶアパッチ軍港はドレット艦隊の中枢基地となっている。

【 *YG-111* 】

YG-111





トワサンガで製造されたG-セルフの開発コード。試作機がモランとの制式化コンペにかけられたが、採用されることはなかった。だが、ロルッカたちによってレイハントン・コードが仕込まれ、地球圏へ偵察に出るラライヤに託される。本機の真価はレイハントン・コードが解除されたときに発揮され、基本性能のアップや、機体から発生しビームをも弾き返すフォトン・シールドなどの形であらわれる。なお、万が一のときのため、コア・ファイターによる脱出機能も付けられている。

【 *Gundam of the Distant Past* 】

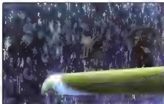
大昔のガンダム



本来の性能を見せたG-セルフに対してガヴァンが放った言葉。または、頭部に2本の角を持つ白いモビルスーツゆえに感じたのかも知れない……。リギルド・センチュリーには、ニュータイプと同じく、かつての宇宙世紀の出来事が伝説のように語り継がれているようだ。

【 *Gel Curtain* 】

ジェル・カーテン



シラノ-5のアパッチ軍港に備えられた特殊なゲート。液体状の物質を滝のように流し続けることで、宇宙空間との壁をつくるのだが、艦船やモビルスーツはそのまま通過させられる。従来のゲートのように扉を開閉させることなく、緊急時でも素早く対応できるようになっている。

【 *Piani Kaluta* 】

ピアニ・カルータ



クンパ・ルシータの本名。彼はレイハントン家に近いトワサンガの人間で、地球に秘密裏に降り立っていた。そしてタブーを破って宇宙世紀時代の技術(ヘルメスの薔薇の設計図)をばら撒き、騒乱を巻き起こそうと画策。時間はかかったものの、戦力を整えた地球人たちはその思惑に乗せられていた。

【 *Cleaning* 】

ゴミ掃除



宇宙における浮遊物は時としてビーグルやモビルスーツに多大な損傷を与えるため、この排除も宇宙で生きていく者には必要不可欠なことである。特にメガファウナが通過した空域はカシーバ・ミコシ出港を控えていて非常にデリケート。そのためドレット軍と言えども、まずは掃除を優先させたのだ。

【 *House Rayhunton* 】

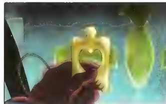
レイハントン家



トワサンガに古くから存在する名家。宇宙世紀の時代から受け継がれた科学技術を守る家系でもあり、ビーナス・グロゥブとも深い関係を持ち、長らく平穏な世界を維持してきた。だが軍務を司るドレット家のクーデターにより、追いやられることに。ベルリとアイーダはこの政争から逃れるため、地球へ送られていた。

【 *Rayhunton Code* 】

レイハントン・コード



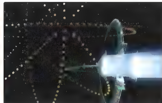
Gメタルにレイハントン家の人間が触れることで起動するシークレット・コード。G-セルフの本来の性能を引き出しただけでなく、クレッセント・シップのメインエンジンルームにGメタルをセットすることでヒッグスルート・カプセルが始動し、アイドリングから定常運転へと移行させた。

【*Marathon*】
マラソン



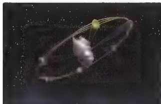
ビーナス・グロゥブに向かうメガファウナのクルーに、フラミニアが課した運動のひとつ。宇宙空間での体力や筋力の減衰を防ぐためだけでなく、被曝対策や体内の老廃物を吐き出させることでビーナス・グロゥブに地球圏からの細菌を持ち込まないようにとの配慮から行われている。ビーナス・グロゥブの衛生管理が厳格なことのあらわれでもある。

【*Venus Globe*】
ビーナス・グロゥブ



金星宙域にある超巨大なフォトン・バッテリーの集合体と、それに付随するオーシャン・リングで構成されるスペースコロニーの総称。クレッセント・シップはここで生成されたフォトン・バッテリーをトワサンガに輸送している。コロニーの管理はヘルメス財団が中心となって行っている。

【*Ocean Ring*】
オーシャン・リング



資源採掘用の小惑星を中心に、6つのシー・デスク（海と無数の小島と周回陸地を持つコロニー。ジット・ラボラトリィもこの内のひとつに存在する）を環状に繋いだスペースコロニー。ロザリオ・テン（巨大な薔薇の装飾が目印となっている）と呼ばれる都市があり、ビーナス・グロゥブ全域を統治している。

【*Ag-Tech*】
アグテック



Agriculture Technology（R.C.で科学技術）の略。ヘルメス財団がエネルギーとなるフォトン・バッテリーを配給する代償として、地球に住む人々に対し「アグテックのタブー」、つまり科学技術の進歩の制限を強いた。これはかつての宇宙世紀の悲劇を起こさないためだが、このタブーはすでに破られつつある。

【 *Sense of distance in space* 】

宇宙空間での距離感



空気が存在しない宇宙では、地球上での感覚と異なり、目に見えるものの距離感が狂ってしまう。そのため、巨大なものでも小さく感じたり、またその逆のようなことも起こりやすくなる。クレッセント・シップで移動する長い時間の中で、メガファウナのクルーはこの感覚を掴むための訓練を行っていた。

【 *Universal Standard* 】

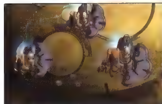
ユニバーサル・スタンダード



リギルド・センチュリーにおけるメカはほとんどがこの統一規格に則って生産されており、勢力を問わず運用することが可能となっている。これはどんなものでも道具に過ぎず、また誰でも使えるものであるべきという思想によって広められたもの。だが、G-セルフはその枷を逃れ、特定の人物にしか起動できない特殊な存在となっている。

【 *Tenpolice* 】

テン・ポリス



ビーナス・グロッブに駐留する自警団。戦闘に特化した部隊ではなく、防衛を目的とした組織である。ポリジットなどのモビルスーツを配備しているが戦闘員の経験が乏しいため、ジット団と交戦した際はその力を発揮することができなかった。

【 *Hermes Foundation* 】

ヘルメス財団



フォトン・バッテリーの生産と供給を統制する財団で、総裁ラ・グーを頂点として組織される。大昔にトワサンガで創設され、現在は金星宙域のビーナス・グロッブを拠点としている。フォトン・バッテリーは彼らによって生産管理され、トワサンガを経て地球圏に運び込まれている。その名前は地球圏にも知られており、レイハントン家とも深い繋がりがあるようだ。

【 Mutation 】

ムタチオン



金星圏に住む人々のごく一部に発生する突然変異体のこと。ラ・グー総裁のように長寿ではあるものの、身体が縮んでいくという症状。擬似的に地球と似た環境、スペースコロニーを得た人類だが、宇宙での生活がいかに過酷なことかを示す一端でもある。ムタチオンとなった彼らは普段はボディスーツによってその症状を隠している。

【 Dry skin 】

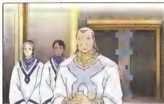
乾燥肌



人が生きていくために水は必要不可欠なものである。仮の生活空間となる艦船内では様々な機器があるため、特に湿気を維持することは難しい。また、埃も少なくはないため、乾燥しがちな身体への対策として肌に保湿剤を塗る。

【 The earth sphere at the time of Megafauna absence 】

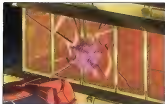
メガファウナ不在時の地球圏





メガファウナの面々がビーナス・グロッブを訪れていた頃、アメリアとキャピタル・アーミィ、ドレット艦隊の三勢力間の均衡は保たれていた。だが、ドレット軍がゲル法皇を人質にすると、マスク部隊が法皇を救出してカシーバ・ミコシを占拠。キャピタル・アーミィが一時優勢となる。さらに地球圏に現れたフルムーン・シップに合流したマスクはさらなる戦力を得て自らの野望を成そうとする意図を顕わにする。

【 *Birdlime* 】
トリモチ



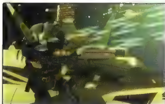
G-アルケインがラトルパイソン艦橋の穴をふさぐために、指関節の隙間から発射したトリモチ。これは宇宙世紀のモビルスーツにも装備されていたもの。アイーダはこれを迷うことなく使っていたことから、宇宙に人が生きる時代には必須の装備であると言えるだろう。語源は鳥類や虫を捕獲するための罠に使う鳥黐から。

【 *CG* 】
CG



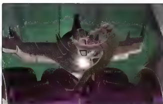
レーダーが使用不可能になるミノフスキー粒子が散布された中では、超長距離であっても目視による状況確認が必須となる。モビルスーツなどの機体に装備された光学カメラだけで鮮明な画像が必ず得られるわけではないので、コンピュータ・グラフィックスによる補正をかけて映像化。戦闘の一助としている。

【 *Mass-produced Mobile Suit* 】
量産されるモビルスーツ



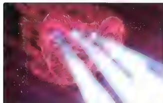
海賊部隊の活動でモビルスーツの運用に厚みを付けることができたアメリア軍。クリムが使用していたモンテーロは評価も高く、(塗装こそ違えど)量産され一部のパイロットにも配備されるまでになった。

【 *Lorucca and Miraji* 】
ロルッカとミラジ



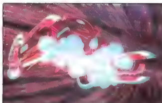
アイーダとベルリの存在を知り、レイハントン家の再興に弾みが付いたと考えていたロルッカとミラジ。だが、刻々と変化していく情勢を２人は利用し、クレッセント・シップとフルムーン・シップを行き来しながら自らの居場所をつくろうとしていく。

【 *Anti-heat Shield* 】
耐熱フィルム



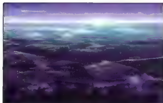
大気圏再突入にあたって航宙艦やモビルスーツに装備されたもの。ビーナス・グロゥブで開発されたもので、これを貼ることで艦体を高熱から護ることができる。宇宙世紀にもこれに近いものが存在し、一年戦争時にガンダムが使用した、被る形の耐熱フィルムやグリプス戦役で使われたバリュートを改良したものと思われる。

【 *G-self's Atmospheric Reentry* 】
G-セルフの大気圏突入



単独での大気圏突入が可能なカバカーリーと違って、フォトン装甲シールド（コピペシールド）や逆噴射などを使ったパーフェクトパックの能力の応用で乗り切ったG-セルフ。機体の維持には成功するも、フォトン・エネルギーの余剰がなくなってしまった。そのため、その後の戦闘で性能をフルに引き出すことができなくなってしまった。

【 *Guiana Highlands* 】
ギアナ高地



エルライド大陸にある高地帯。大気圏突入を果たしたメガファウナやマスク部隊がここに到達。キャピタル・アーミィの部隊やアメリアから侵攻してきた艦隊も加わり、リギルド・センチュリー始まって以来の大規模戦闘が行われることとなった。『機動武闘伝Gガンダム』中盤のクライマックスでもおなじみの地名である。

【 *Z'GOK* 】
ズゴック



ギアナ高地のジャングルの奥深くにある、宇宙世紀時代の基地の名残。そこに朽ちていたのはジオン軍の水陸両用モビルスーツ、ズゴック。地下を走る高架橋など、かつての地球連邦軍が一年戦争時に拠点としていたジャブロー基地だったことを伺わせるもので、ベルリのG-セルフとマスクのカバカーリーの決戦の場にもなった。

【 *Bellri's Departure* 】

ベルリの旅立ち



日本に立ち寄ったクレッセント・シップから降り、シャンクだけで世界一周を目指すことにしたベルリ。三つ富士を望む港町から日本海へ、そして海を越え、大陸へと向かう。くしくも富野(由悠季)監督による『無敵超人ザンボット3』の舞台でもある港町を想起させる場所がラストシーンに選ばれているのが意味深なところ。

【 *Aida's Statement* 】

アイーダの声明



ビーナス・グロゥブとトワサンガ、そして地球圏の現実を知ったアイーダは戦闘の終結を宣言。クレッセント・シップの中で彼女はレイハントン・キー(Gメタル)をモチーフにしたマークが入ったマントを羽織っていた。

【 *Departure of the Crescent Ship, and the Pilots* 】

旅立つクレッセント・シップとパイロットたち





宇宙と地球、それぞれに住む者たちがお互いの立場を受け入れ、生きていくことになった。マスクことルインとマニィは戦いの後、軍を離れ、ふたりで旅へ。メガファウナのクルーはジット団のクンやフラミニア、クレッセント・シップと共に行動する。アメリア国内で戦死扱いとされたクリムは実の父であるズッキーニ大統領に怒りの矛先を向け、その後、ミックと共にハワイ諸島へ。彼らの、「Gのレコンギスタ」の物語はまだ終わっていない……。

RECONPEDIA IN G

CHARACTER PROFILE

{ キャラクター }

R.C. 1014. Lying in wait behind the Space Pirate and Aida's attack on the Capitol Tower and the destiny of Bellri, now chosen by the G-Self, are truths which will shake the entire Regild Century. And it is all just the beginning of Reconguista.

BCXA-0945 ©創通・サンライズ・MBS

1

Bellri Zenam
Character voice : Mark Ishii

ベルリ・ゼナム

CV 石井マーク

キャピタル・ガード養成学校に通う候補生。キャピタル・タワーの運行長官であるウィルミット・ゼナムを母とするが、本人はそんな威光に関係なく、優秀な成績で二階級飛び級するほどの才能の持ち主。宇宙実習で出会ったアイーダに一目惚れし、またG-セルフと出会ったことでその運命は大きく変わっていく。









好奇心が旺盛で、恐れよりも新しいものへの興味が先行する性格。初めての宇宙実習にも関わらず、強襲してきたG-セルフへ果敢に立ち向かう。



初めて触れたG-セルフを難なく起動させたベルリ。同じく起動することができるアイーダやラライヤとの間に何か共通点があるのだろうか？



Aida Surugan

Character voice : Yu Shimamura

アイーダ・スルガン

2

CV 嶋村 侑

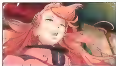
海賊部隊のパイロット。鹵獲したG-セルフを操縦し、クラウンを襲撃。フォトン・バッテリー強奪を支援するもベルリたちのレクテンとの戦闘でキャピタル・ガードに捕らわれてしまう。自分にしか起動できなかったG-セルフを操縦することができたベルリに、反感を持ちつつも関わっていくことに。

パイロットスーツ着用時

アイーダ・スルガン 全身

アイーダ・スルガン 表情

キャピタル・テリトリィの捕虜となったアイーダは本名ではなく、"アイーダ・レイハントン"と名乗る。ファミリーネームを伏せるため偽名を使う必要があった。



頼りにしていたカーヒルを殺してしまったベルリを激しく責め立てるアイーダ。冷静に努めているようで、感情の起伏が激しいところもある。



Noredo Nug

Character voice : Minako Kotobuki

ノレド・ナグ

CV 寿 美菜子

セントフラワー学園の生徒でチアリーディング部に所属。ベルリのことが大好きなようで、彼に付き添っていることが多い。しかし、その気持ちが届いているのかはまた別。突然現れたアイーダの存在にヤキモキすることも。明るく快活な性格で面倒見がよく、記憶を失ったラライヤの保護者代わりとなる。











ノレド・ナグ
表情



ノレド・ナグ
全身



クンタラと呼ばれた人々の末裔。原始的な武器"パチンコ"をいつも持ち歩いている。



ベルリにプレゼントするつもりのハロビー(環境チェック用ロボット)には、自分の名前と合わせた「ノベル」と名付けている。

Luin Lee
Character voice : Takuya Sato

ルイン・リー

CV 佐藤拓也

キャピタル・ガード養成学校に通う首席候補生。ベルリより年上だが、彼と同じ千十回生。クンタラであることを揶揄され、たびたびカッとなることもあり、彼の中でコンプレックスとなっている。これがのちのち、彼の行動に大きく影響することに。

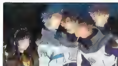
ルイン・リー
全身

ルイン・リー
表情

ノレドと同じチアリーディング部に所属するマニィ・アンバサダがガールフレンド。彼女との距離感の保ち方にも大人びた面を感じさせる。



首席であるプライドからか、教官に対しても強い口調で接することも多い。自らの行動に並々ならぬ自信が伺える。



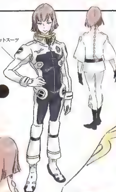
5

Klim Nick
Character voice : Ryota Osaka

クリム・ニック

CV 逢坂良太

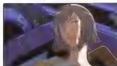
海賊部隊に所属する青年。階級は中尉。自らを「天才」と言い切るほど自信過剰な面もあるが、腕は確かなエースパイロット。実はアメリカ大統領の息子であるため、やっかみの声もあるが、きちんと結果を残している。単独でG-セルフ奪還作戦を図るなど、大胆な行動を起こすことも多い。



パイロットスーツ着用時

クリム・ニック全身

クリム・ニック表情



エースパイロットである誇りからか、その行動には絶対的な自信を持っているが、周囲からは呆れられていることも多いようだ。



大げさな言動とは裏腹にクールな顔立ちの美青年でもあるクリム。だが予期せぬアクシデントには意外な表情を見せることもしばしば。

Dellensen Samatar
Character voice : Tsuyoshi Koyama

デレンセン・サマター

CV 小山剛志

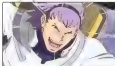
キャピタル・ガード養成学校の教官で、その教えは厳しいが、生徒のことを想う優しさも見せる。後にキャピタル・アーミィの大尉として召喚される。成層圏に突如現れたG-セルフを海賊部隊に奪われるも、カットシーでG-セルフを操縦していたラライヤ・マンディを救助した。

デレンセン・サマター全身

デレンセン・サマター表情

デレンセン・サマターのカチューシャ

優秀な教官であると同時にモビルスーツの操縦をこなすパイロットでもある。レクテンに搭乗した際にはG-セルフ鹵獲に機転を利かせた。



自分に対しても他人に対しても厳しい性格の持ち主。女性であっても海賊部隊の人間なら容赦なく手を上げることも。



Mask
Character voice : Takuya Sato

マスク

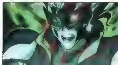
CV 佐藤拓也

キャピタル・アーミィに所属する仮面の男。パイロットとしての技量は高く、新型モビルスーツ、エルフ・ブルックの量産1号機に搭乗する。後にエルフ・ブルックで編成されたマスク部隊を指揮することに。その正体を明らかにせず、かつ異例の抜擢でもあるが、彼の背後には調査部の意向が絡んでいると思われる。

マスク 表情



名前の由来となっているマスクは調査部からの資料をもとにつくられた。モニターで瞳の動きを追随し、機体操作のサポートを行う。



初戦で天才クリムが駆るモンテーロを追いつめるが、予想以上の反撃に出たG-セルフを前に引き際の良さを見せる。



マスク 全身

8

Mick Jack
Character voice : Michiko Kaiden

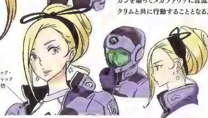
ミック・ジャック

CV 鵜冠井美智子

ミック・ジャック全身

パイロットスーツ着用時

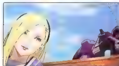
アメリア軍のパイロット。腕利きのテストパイロットでもあり、新型モビルスーツ、ヘカテーをはじめ様々な機体を乗りこなしてきた。メガファウナには補給部隊の護衛で来たが、陽動作戦に参加することなく、アメリアに戻っていく。後に変形モビルアーマー、アーマーザガンを駆ってメガファウナに合流、クリムと共に行動することとなる。



クリムとは面識があり、彼の実力が高いものだと認めている。それゆえマスクの強襲をどう防ぐか興味を示す。



ミックが護衛していた補給艦アズマッチは民間船に偽装してメガファウナにやってきた。



9.

Raraiya Monday
Character voice : Yukari Fukui

ララィヤ・マンディ

CV 福井裕佳梨

突然現れたG-セルフに搭乗していた少女。年齢相応のしゃべり方ができないほど、記憶を失っており、その正体は謎に包まれている。ベルリとアイーダ、そしてラライヤにしか起動できないG-セルフには強い関心を示す。マンディの名の由来は、デレンセンに救出されたのが月曜日だったため。







ラライヤ・マンディ 表情



ラライヤ・マンディ 全身

普段は屈託のない笑顔で周囲を和ませる存在だが、G-セルフを見ると不安定な行動を起こすことも。



メガファウナに来てからは、ドニエルから手渡された金魚の「チュチュミィ」とクリムのお下げ髪がお気に入り。



Cumpa Rusita

Character voice : Akio Hirose

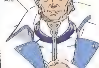
クンパ・ルシータ

10.

CV 広瀬彰勇

紳士然とした振る舞いを見せるキャピタル・ガード調査部の大佐。だが、裏ではキャピタル・アーミィ創設の糸を引くだけでなく、新型モビルスーツの開発にも関わっていた。またベルリが海賊部隊に捕まったとして、アーミィを動かすよう策略を巡らす。アーミィを快く思っていないベルリの母ウィルミットと対立する。

クンパ・ルシータ表情









クンパ・ルシータ全身

捕虜になったアイーダとベルリを引き合わせると、G-セルフに搭乗させた。結果、海賊部隊への合流をまねいてしまう。



世界中の技術者に広まりつつある"ヘルメスの薔薇の設計図"を利用して、キャピタル・アーミィのモビルスーツ開発を促した。



Donyell Toss

Character voice : Shinpachi Tsuji

ドニエル・トス

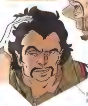
CV 辻 親八

メガファウナの艦長。アメリアの軍人でもあるが、その身分を隠した海賊部隊をまとめている。ひょうひょうとした面も見せているが、メガファウナに転がり込んできたベルリの能力を認めたりと柔軟に対応する大人の軍人。ただし、クリムやアイーダの身勝手な行動には手を焼いている様子も……。







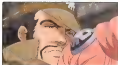




ドニエル・トス 表情



ドニエル・トス 全身



カーヒルを失ったアイーダを心配しつつも、それ以上に組織の長としての自覚を促すため、ベルリの実力を認めるよう諭す。



メガファウナ艦橋にある専用の[illegible]トにはセクシーな女性の姿が描かれている。

12

Happa

Character voice : Chihiro Suzuki

ハッパ

ハッパ 全身



CV 鈴木千尋

メガファウナのメカニック。未知の機体であるG-セルフに興味を示し、その能力解析を率先して行う。限られたデータの中から性能を引き出すべく、腐心している様子。また、本国から送られてくるG系の各種バックパックを使いやすいよう調整。ただし、試作品のため厄介なことでもあるようだ。



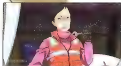






ハッパ 表情

G-セルフのバックパックの扱いには慎重なようで、ベルリに細かく指示を出すことも。



マスクの襲撃時には、G-セルフがバックパックなしでも45秒は飛べることをベルリに伝えた。



12

Manny Ambassada
Character voice : Ayahi Takagaki

マニィ・アンバサダ

CV 高垣彩陽

セントフラワー学園でノレドと共にチアリーディング部に所属。ルインのガールフレンドで、周りにもオープンな付き合い方の模様。姿を消したルインのことを心配しつつ、長い髪の毛をバッサリ切ってキャピタル・アーミィに入隊。補充兵としてガランデンに乗り込む。


マニィ・アンバサダ表情


マニィ・アンバサダ全身





大人しそうな外見だが、いざというときは3人乗りのシャンクでジャンプするなど、「オンナの力」を見せることも。



キャピタル・アーミィに入隊したマニィは、ガランデンで出会ったマスクをひと目でルインだと見抜き、彼を支えようと決心する。



Wilmit Zenam

Character voice : Atsuko Tanaka

ウィルミット・ゼナム

CV 田中敦子

キャピタル・タワーの運行長官。宇宙エレベーターの運行とエネルギーの配給業務を管理しており、この世界の理を遵守している。また敬虔なスコード教信者で、タブーを破り、軍事行動を起こそうとするキャピタル・アーミィを快く思っていない。ベルリの母親だが、実母ではない。

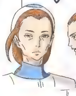


ウィルミット・ゼナム 全身





ウィルミット・ゼナム 表情









タブー破りに敏感なゆえに、キャピタル・アーミィの面々やクンパ大佐からは疎まれている。



ベルリと再会するために大気圏グライダーを操縦するなど、無鉄砲なことでもやってのける度胸がある。



15

Cahill Saint
Character voice : Tomoyuki Morikawa

カーヒル・セイント

CV 森川智之

アメリア軍の士官で階級は大尉。海賊部隊にモビルスーツパイロットとして参加。G-セルフの奪取に成功し、その後、フォトン・バッテリー強奪作戦を実行。さらに捕らわれたアイーダ救出作戦を行うが、G-セルフとの戦闘で落命。アイーダとは恋仲にあったようだ。アメリアの将来を担う人物と期待されていた。



カーヒル・セイント全身

G-セルフを敵とみなし、攻撃を仕掛ける。だがアイーダが乗っているかもしれないため、格闘戦を仕掛けた。



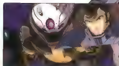
アイーダを捜索中に、彼女と同じアイリス・サインを持つもうひとりの存在、ベルリに気付き、困惑する。



恋人であるアイーダの身を案じ、細かな気配りをしていた 彼女とは兵士としても深い信頼で結ばれていたようだ.



パイロットとしての腕も一流のようで、G-セルフ奪取の際には的確な操縦技術を見せた。



Jugan Meinstron
Character voice : Junichi Suwabe

ジュガン・マインストロン



ジュガン・マインストロン全身





CV 諏訪部順一

アメリア軍とゴンドワン軍に対抗すべく設立されたキャピタル・アーミィの司令官。タブー破りを進める強硬派のひとりで、キャピタル・ガード調査部のクンパ大佐の真意を掴んでいるかどうかは不明だが、軍を率いることに心血を注いでいる。第一ナットにキャピタル・アーミィの司令部を置いたのも彼の指示によるもの。

ジュガン・マインストロン表情

やかましく口を挟んでくるウィルミットを疎ましく思っており、嫌味を言ったり、影で「ばあさん」と呼ぶことも。



メガファウナに対しては、あくまでベルリら民間人救出とG-セルフの奪還を旗印にキャピタル・アーミィを動かしている。



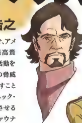
Gusion Surugan
Character voice : Hiroyuki Kinoshita

グシオン・スルガン

CV 木下浩之

アイーダの父親で、アメリア軍の総監(最高責任者)。月付近で活動を始めた宇宙からの脅威を知り、軍を動かすことを決意。航宙艦ニック・スペースを建造させるが、これをメガファウナに偽装させて海賊部隊に与える。キャピタル・テリトリィによる独占的な社会を変えようと奔走する。







グシオン・スルガン表情





グシオン・スルガン全身

キャピタル・テリトリィに入ったグシオンはウィルミットやゲル法皇、クンパ大佐と会見。社会の理を変えようと彼らを説得する。



最高責任者ながらも補給部隊と共に海賊部隊へ合流するなど、(娘思いもあるだろうが)積極的な行動を見せる。



13

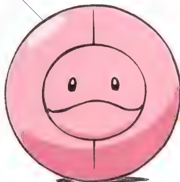
Nobell

Character voice : Ayahi Takagaki

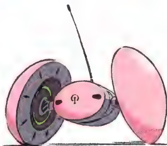
ノベル

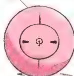
CV 高垣彩陽

ハロビーと呼ばれる環境チェック用の小型ロボット。自律行動が可能でペットのような存在でもある。左右に分割し、ボディをタイヤのようにさせて走行することも可能。ノレドからベルリに(キャピタル・ガードになったら)贈る予定で、2人の名前をとって「ノベル」と名付けられた。



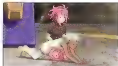








環境チェック機能をしゃべるだけでなく、人の言葉を繰り返すようなことも多い。そうしたプログラムがなされているようだ。



ベルリに懐いているが、メガファウナではノレドやラライヤと共にいることが多い。

Kerbes Yoh
Character voice : Yusuke Suda

ケルベス・ヨー

CV 須田祐介

ケルベス・ヨー 全身

キャピタル・ガードのモビルスーツパイロット。養成学校の教官でありキャピタル・ガード所属。現在はウィルミットの要請でレックスノーを駆ってメガファウナに合流。そのまま海賊部隊と共に行動することとなる。戦艦が好き。







ケルベス・ヨー 表情



スコード教信者の典型的なモデルとも言われる。また感謝の意を示すアイーダに対し、意外なリアクションを見せた。



以前は教官と候補生という関係だったベルリに対して、今は「戦友」と呼ぶ。

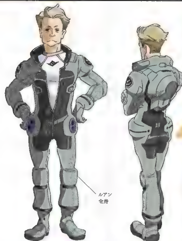
20

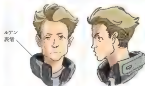
Luan
Character voice : Yoshiaki Hasegawa

ルアン

CV 長谷川芳明

海賊部隊のパイロットとしてグリモアに搭乗。アイーダに憧れているようで、彼女の一挙手一投足を常に気にしているようだ。普段はワンショルダーバッグを身に着けている。


ルアン
全身


ルアン
表情

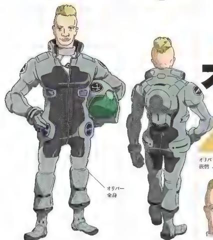
21

Oliver
Character voice : Takuya Masumoto

オリバー

CV 増元拓也

ルアンと同様、海賊部隊に所属するパイロット。グリモアに搭乗し、数々の戦闘をくぐり抜けてきた。モヒカンのような髪型が特徴でチビTを着こなす。


オリバー
全身


オリバー
表情

22

Becker Shadam

Character voice : Keiji Himeno

ベッカー・シャダム

CV 姫野惠二

ジュガンの腹心の部下で好戦的な性格の持ち主。階級は大尉。感情のままに言葉を発するようで、戦闘中に怒鳴り散らすことも多い。メガファウナ襲撃作戦に際して、新型モビルスーツのウーシァを与えられることに。ボロボロのG-アルケインを利用してG-セルフ奪還を画策するが、格闘戦で敗れ去る。

ベッカー・シャダム 全身





ベッカー・シャダム 表情

俊敏なウーシァを駆ってメガファウナのブリッジに取り付くとコックピットから飛び出してまで自らの意志をアピールした。



キャピタル・ガード候補生のルインに対し、いきなり拳を上げるなど、実力を見定める方法も荒っぽい。



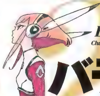
Barara Peor
Character voice : Mai Nakahara

バララ・ペオール

CV 中原麻衣

マスク部隊の一員で階級は中尉。マスクの腹心の部下で信頼も厚く、部隊ではナンバー2に位置する。特徴的なヘッドセットはマスクが装着するマスクと同様、何らかの装置を秘めたものと思われる。マスクに対して忠実な部下である一方、彼の行動に苛立ちを見せることもあり、またマスクの監視役のような節も時折垣間見える。

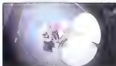

バララ・ペオール全身






バララ・ペオール表情


ウサギの耳のようなヘッドセット（耳部は取り外し可能）を常に装着している。これはパイロットスーツ着用時も同様である。


マスクと共にクンパの息がかかった存在のようで、何かしらの意図を汲んで戦線に赴いているようだ。

24

Zucchini Nicchini
Character voice : Toshihiko Kojima

ズッキーニ・ニッキーニ

CV 小島敏彦

アメリア国の大統領。20年以上もの間、国家元首として国を率いている。グシオンでも頭が上がらないほど、豪腕の政治家と思われる。クリムの実の父。



ズッキーニ・ニッキーニ 表情



ズッキーニ・ニッキーニ 全身

25

Birgiz Shiba
Character voice : Hiroshi Naka

ビルギーズ・シバ

CV 中 博史

キャピタル・テリトリィの首相。どことなく押しが弱く、またキャピタル・アーミィが台頭していることなどから、クンパやキャピタル・アーミィの傀儡として議会運営を任されているようだ。


ビルギーズ・シバ 表情




ビルギーズ・シバ 全身

26

Gell Trimedestus Nug

Character voice : Shinshu Fuji

ゲル・トリメデストス・ナグ

ゲル・トリメデストス・ナグ　全身

CV 藤 真秀

宇宙からフォトン・バッテリーをもたらすキャピタル・タワーを神聖視しているスコード教の法皇。毎年一度、ザンクト・ポルトへ上がり、その受け渡しに立ち会っている。公に明かされていない真実を知るひとりと思われる。ハーブの紅茶を好んでいる。

ゲル・トリメデストス・ナグ　表情

常に穏やかな表情で人に接することから、人望も厚く、多くの人々に慕われている。



グシオンの強硬な姿勢に何かを感じたのか、普段よりも早くザンクト・ポルトへと上がる決意をする。



27

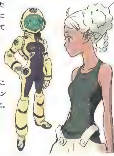
Raraiya Akuparl
Character voice : Yukari Fukui

ララライヤ・アクパール

CV 福井裕佳梨

トワサンガのシラノ-5出身の女性パイロット。地上の偵察と(可能であれば)レイハントン家の子どもたちと接触するため、試作機だったYG-111(G-セルフ)に搭乗し、地球にやってきた。しかし記憶を失いキャピタル・ガードに捕らわれる。その際、「月曜日」にやってきたことからラライヤ・マンディと名付けられた。





ラライヤ・アクパール 表情



ラライヤ・アクパール 全身

記憶喪失のときは無邪気な表情と言動で周囲を惑わせていたラライヤ。宇宙に戻ってきたことやザンクト・ポルトの環境などの影響で、アクパールとしての記憶を取り戻した。



気持ちが不安定だった頃、ドニエルから贈られた金魚が入った水の玉に「チュチュミィ」と名付け、常に持ち歩いていた。だが記憶が戻ってからは手放すことに……。



28

Ringo Lon Giamanotta

Character voice : Shintaro Asanuma

リンゴ・ロン・ジャマノッタ

CV 浅沼晋太郎

ドレット艦隊に所属するモビルスーツパイロット。トワサンガへ向かうメガファウナの追撃戦に参加するが、G-セルフとの戦闘を放棄し、自ら投降。海賊部隊の捕虜となる。そしてトワサンガについてのアドバイスなどをしているうちに、海賊部隊のひとりとして戦っていくことに。

リンゴ・ロン・ジャマノッタ 全身

リンゴ・ロン・ジャマノッタ 表情







鬼神のような戦いぶりを見せるG-セルフに対し、抵抗することなく投降する。その思い切りの良さにベルリも驚く。



敵陣の中にあってもペラペラと喋れるところから楽天的な性格の持ち主のようだ。また、ラライヤをパイロットとしてだけでなく女性として意識している。



Noutu Dorette

Character voice : Ryuji Mizuno

ノウトゥ・ドレット

CV 水野龍司

トワサンガの宇宙艦隊=ドレット艦隊を率いる総司令官。トワサンガの名門家系の当主でもある。交渉団の代表として旗艦ギニアビザウに座乗し、ザンクト・ポルトにやってきた。地球側のグシオンやウィルミットたちとの「交渉」を進める。

ノウトゥ・ドレット　全身





ノウトゥ・ドレット　表情



トワサンガの民が地球上に帰還する「レコンギスタ作戦」を進めているようだが、その概要はまだ明らかにされていない。



ザンクト・ポルトへの初出撃時、艦隊の兵士たちが不慣れなことに不満や苛立ちを口にすることも……。

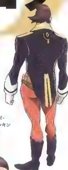
ターボ・ブロッキン全身

Turbo Brockin

Character voice : Satoshi Taki

ターボ・ブロッキン

CV 滝 知史



ターボ・ブロッキン表情





トワサンガのドレット艦隊の指揮官。階級は大佐。ドレットの忠実な部下で、同じ思想を持っている。傲慢さや粗暴さを包み隠さず露わにする性格のようで、代表同士の会談の中でも地球側を見下していた。

地球側代表と[illegible]するための交渉団に加わり、地球側の[illegible]と宇宙への進出を厳しく責め立てる。



マッシュナーの能力を高く評価しているようで、自身は政治的な行動を主とし、戦闘については彼女に指揮を任せることも多い。



Mashner Hume

Character voice : Chiaki Takahashi

マッシュナー・ヒューム

CV たかはし智秋

ドレット艦隊の戦闘指揮を執る女性士官。階級は中佐。ドレット艦隊、クノッソスの指揮官としてメガファウナの追撃戦などを行う。極めて冷静で気品のある言動で、近寄りがたい雰囲気も醸し出している。後にアメリア軍やマスク部隊への協力を行うようになるが、それも命令の一つとして遂行する。

マッシュナー・ヒューム　全身



マッシュナー・ヒューム表情



ロックパイに対しては特に目をかけているようで、彼の態度に応じて感情が揺れることも多い。もちろんそれは男女の関係から来るもの。



常に軍人としての高潔さに溢れ、ほかの男性に対しては表情を崩すことなく接しているが、ロックパイに対しては様々な顔を見せることもあるようだ。



22

Rockpie Getty

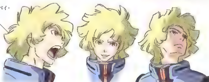
Character voice : Junya Hirano

ロックパイ・ゲティ

CV 平野潤也

ドレット艦隊のモビルスーツパイロット。部隊では優れた実力の持ち主のようで、交渉団の警護を任されたり、モビルスーツ部隊の指揮を執ることが多い。またトワサンガ軍人特有の、地球人に対する好戦的な性格で地球のモビルスーツ部隊に執拗な攻撃を仕掛ける。

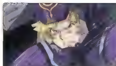
ロックパイ・ゲティ全身



ロックパイ・ゲティ表情



任務に忠実な兵士で志も高い。またマッシュナー中佐に対しては特にその気持ちが強く、互いに認め合い、惹かれ合っている。



地球側のモビルスーツや、戦闘でのタブーに敏感で、それがきっかけに激昂することもしばしば。

Lorucca Biskes
Character voice : Atsuki Tani

ロルッカ・ビスケス

CV 谷 昌樹

トワサンガのレジスタンスグループのリーダーで、元はレイハントン家に仕えていた人物。ドレット家の軍事クーデターにより、レイハントン家が滅ぼされたことで自らは生き残りのために潜伏。ドレット将軍が進めるレコンギスタ作戦を阻止するためタイミングを密かに伺っていたようだ。

ロルッカ・ビスケス 全身





ロルッカ・ビスケス 表情

ベルリを皇子、アイーダを姫と呼び、レイハントン家の再興を託そうとするが、アイーダはそれに応じなかった。



モビルスーツの開発にも関わっており、YG-111（Gセルフ）にレイハントン家の人間に反応する機能を忍ばせた。



ミラジ・
バルバロス
全身

Miraji Barbaros

Character voice : Hideyuki Umezu

ミラジ・バルバロス

CV 梅津秀行

ミラジ・
バルバロス
表情

トワサンガのレジスタンスグループのメンバー。ロルッカと同じく、レイハントン家に仕えていた。紳士的な振る舞いと口調で穏やかな人物。メカに精通しているようで、メガファウナに積み込まれたネオドゥも彼が整備をしていたようだ。

地球では戦争を面白がっている世代がいると感じ、それが自分たちのせいだと感じている。



ロルッカやフラミニアらと共に、レイハントン家の血を受け継ぐベルリとアイーダの帰還を待ちわびていた。



Gavan Magdala

Character voice : Tetsu Inada

ガヴァン・マグダラ

CV 稲田 徹

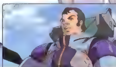
トワサンガ本国の守備隊、ガヴァン隊の隊長。主に本国の守備を担っている。自らが率いる部隊を「伝統あるザックス兵団」と呼び、地球からやってきたメガファウナなどへ敵意をむき出しにする。上層部からの命令が理不尽でも受け入れるが、気性が荒く物を投げるなど、ならず者とも呼ばれている。

ガヴァン・マグダラ 全身



ガヴァン・マグダラ 表情

ドレット艦隊とは別系統の組織で、彼らに対してあまり快く思っていない。またロックパイを「マッシュナーのおもちゃ」と呼ぶ。



ベルリが乗るG セルフをラライヤが搭乗していると思い込み、帰還報告を求めるが、違うと知るや攻撃に転じた



戦争慣れしてないせいか、ベルリのG-セルフを追い込むには至らず、その強さの前に「ガンダム」の再来を感じる。





Garanden Captain
Character voice : Tetsu Inada

ガランデン艦長





CV 稲田 徹

ガランデン(スペース・ガランデン)の艦長。軍人らしい気風に溢れた人物。ゴンドワンの人間だが、キャピタル・アーミィ、中でもマスクやクンパの思惑を理解し、彼らに協力する。



Salamandra Captain
Character voice : Yutaka Aoyama

サラマンドラ艦長

CV 青山 穣

クリムが乗り込むサラマンドラの艦長。戦闘においては積極的ではなく、クリムの戦闘補佐を第一としている。また航海日誌をつけるのが趣味のようで、任務そっちのけになって部下に注意されることもしばしば。



Knossos Captain
Character voice : Yutaka Aoyama

クノッソス艦長

CV 青山 穣

マッシュナーが座乗するクノッソスの艦長。命令には忠実だが、時折暴走しがちなマッシュナーには、上官とは言え手を焼いている様子。ただしやり過ぎたときにちゃんと抗議するのは保身のため。









Adam Smith
Character voice : Mitsuaki Kanuka

アダム・スミス

CV かぬか光明

メガファウナのデッキチーフ。メガホンなどを使ってハッパやクレンたちを指揮し、モビルスーツの整備、保守などを行っている。ベルリたちが安心して戦闘できるのも彼の手腕にかかっているのだ。なおノーマルスーツのヘルメットは彼の髪型に合わせた特注品のようだ。









Clen Moa
Character voice : Itaru Yamamoto

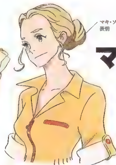
40

クレン・モア

CV 山本 格

メガファウナのメカニック。ハッパの補佐でG-セルフや各種バックパックの整備を行ったりする。視力が低いようでメガネは必須アイテム。ウエストバッグやジャケットなどには各種工具をしまっている。





Maki Sole
Character voice : Sakiko Tamagawa

41

マキ・ソール

CV 玉川砂記子

メガファウナのブリッジクルー。主に電気系統の担当(絶縁グローブがその証)で、腰のベルトにはニッパーやヒューズ、ケーブルなど整備用品がズラリ。サバサバした性格の頼りになるお姉さん。



Ressel Blanc
Character voice : Taishi Murata

42

レッセル・ブラン

CV 村田太志



メガファウナのブリッジクルーで、主に艦内のシステム整備を行っている。コンピュータの扱いが得意。彼らのようなプロフェッショナルが揃っていることで、単艦での海賊部隊が成立するのである。

43

Kia Mbeki

Character voice : Kazuya Nakai

キア・ムベッキ

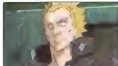
CV 中井和哉

ジット・ラボラトリィの技術保全局長であり、レコンギスタ(地球への帰還)を望むジット団を率いるリーダー。自らの信念のためには戦いを仕掛けることも厭わないが、無闇に人を傷付けようとはしない人物。コロニーの重要資源である、海水を流出させた責任を取り、コンキュデベヌスもろとも礎となる。

キア・ムベッキ 全身

キア・ムベッキ 表情

初対面の相手に対して、名刺を渡して自己紹介するほどの律儀さを持つ。紳士的な行動と粗野さを同居させた、不思議な魅力に溢れた人物である。



エル・カインドらに人間爆弾を仕掛けたと脅しをかけるが、実際はパーティーグッズの水中花だったりと、意外とおちゃめな一面も持ち合わせている。



Kun Soon

Character voice : Ami Koshimizu

クン・スーン

CV 小清水亜美

ジット団のメンバーで大型モビルアーマー、ジロッドを自在に操る。コロニーの海水流出を防ごうとするキア隊長を助けられなかったことで、彼が成し遂げられなかったレコンギスタへの思いを強くする。

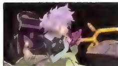
クン・スーン 全身

クン・スーン 表情

キア隊長に絶大な信頼を寄せているが、それは彼女がキアと部下以上の関係だからでもある。



コックピットにいながらも戦闘前にメイクを施すのは、キア隊長に対して自分を少しでも綺麗に見せようとする女心のあらわれだろうか。



Chickara Dual

Character voice : Keiko Sugiura

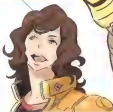
チッカラ・デュアル

CV 杉浦慶子

ジット団のメンバーで、モビルスーツパイロットとしてジャスティマを駆る。クン・スーンとは女同士、良いコンビネーションを保っており、その相性の良さは戦闘でもあらわれている。戦いぶりもまた大胆で、接近戦に特化したジャスティマの性能を遺憾なく引き出し、海賊部隊を翻弄する。

チッカラ・デュアル全身

チッカラ・デュアル表情







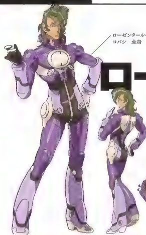


がっしりとした体型を保っており、モビルスーツのコックピットであってもトレーニングを欠かさないほど、身体を鍛えることを趣味にしている。



ジット団の中ではクン・スーンと同じく、高い技量を持ったパイロットであり、海賊部隊との戦いでも怯むことはなかった。





ローゼンタール・コバシ 全身







ローゼンタール・コバシ 表情

Rosenthal Kobashi

Character voice : Junichi Suwabe

ローゼンタール・コバシ

CV 諏訪部順一

ジット団のメンバー。大柄な体格ながらもオネェ言葉を使うエキセントリックな人物だが、モビルスーツ戦では愛機ズゴッギーの性能をフルに引き出すほどの技量を持つ。







ヤーン・ジシャール 表情





ヤーン・ジシャール 全身

Yaan Zishar

Character voice : Shintaro Asanuma

ヤーン・ジシャール

CV 浅沼晋太郎

クレッセント・シップに搭乗していた人物。ジット団が接触すると同時に、艦のクルーや海賊部隊の面々を裏切り、フラミニアの助手として行動する。

48

Flaminia Kalle
Character voice : Sakiko Tamagawa

フラミニア・カッレ

CV 玉川砂記子

トワサンガでロルッカやミラジと共にドレット軍の地球帰還作戦(レコンギスタ)に反対していたレジスタンスのメンバー。ラライヤとも旧知の仲であり、長く運動に参加していたが、その正体はビーナス・グロゥブから派遣されていたジット団のスパイだった。また、その身体がムタチオンであるため、ボディスーツを着用している。





フラミニア・カッレ 全身



フラミニア・カッレ 表情

彼女の目的は地球圏の動向を探ること。クレッセント・シップの中ではヤーンと共に平然と行動していたが、彼女らがジット団の一員とは、誰も知らなかったようだ。



知的で落ち着いた印象だが、G-セルフを強奪するためにベルリに睡眠薬を射ち込むなど、目的のためには手段を選ばない過激さも併せ持つ。





49

Medi Susun
Character voice : Junichi Suwabe

メディー・ススン

CV 諏訪部順一

メガファウナの軍医。最前線で行動する海賊部隊の医療を担うだけの確かな腕を持った医師である。外科はもちろん、内科、心療科など幅広い知識を持ち、クルーの体調管理も行っている。



50

Kiran Kim
Character voice : Miina Obata

キラン・キム

CV 尾畑美依奈

メガファウナのクルーで看護師。メディー・ススンの助手として、海賊部隊の医療面を担う。気落ちしていたノレドに歴史政治学を修得するよう勧めるなど、カウンセラー的な知識もあるようだ。

51

La Gu
Character voice : Takehito Koyasu

ラ・グー

CV 子安武人

ビーナス・グロッブの首都ロザリオ・テンを統治する総裁。一見、若々しく見えるが、その年齢は200歳に近いと言い、普通の人間とは比べ物にならないほどの長寿。彼自身が突然変異体のムタチオンだが、長寿と引き換えに身体は小さく痩せ細り、ボディスーツを着用することで一般的な人間の姿を保っている。

ラ・グー 全身

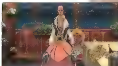


ラ・グー 表情

地球からやって来たメガファウナのクルーを快く迎え入れ、食事会も開いた。初対面の際は、飄々とした一面を見せる。



アイーダとの会食で彼女の強い意志を受け取った彼は、自身がムタチオンであることを明かす。







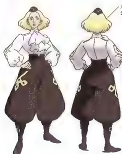


Elle Kind
Character voice : Yutaka Nakano

エル・カインド

CV 仲野 裕

クレッセント・シップの運航を統括する艦長。ヘルメス財団の一員で、フォトン・バッテリーの運搬を主な任務としている。突然現れたメガファウナー行の行動にも理解を示す。





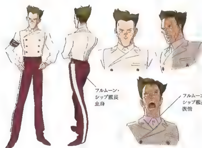


Crescent Ship Executive Officer
Character voice : Chisa Horii

クレッセント・シップ副長

CV 堀井千砂

エル・カインドの部下でクレッセント・シップの副長。エル・カインドと共に人間爆弾を仕掛けられた際には、その恐怖からジット団の指示に従ってしまう。





Full Moon Ship Captain
Character voice : Hiroshi Yanaka

フルムーン・シップ艦長

CV 家中 宏

キア・ムベッキの遺志を継ぎ、完成したばかりのフルムーン・シップを満艦飾に彩らせ、地球圏に向けて発進させた。

Megafauna Executive Officer
Character voice : Junichi Suwabe

メガファウナ副長

CV 諏訪部順一

メガファウナで艦長のドニエルを補佐する副長。階級は中尉。ブリッジでもラフな格好でいることがほとんどで常にサングラスを付けている。







Annette Sora
Character voice : Miyuki Sato

アネッテ・ソラ

CV 佐藤美由希

メガファウナのクルーでノーマルスーツやパイロットスーツの仕立てや修理を行う。海賊部隊に合流することになったベルリのパイロットスーツの仕立ても行った。







57

Steer

Character voice : Michelle Yumiko Payne

ステア

CV ミシェル・ユミコ・ペイン


ステア 全身

メガファウナのクルーで階級は上等兵。褐色の肌の美人で腕も立つ操舵士。ドニエルの信頼も厚い。またアイーダとの間には信頼を越えた、友情のようなものがあるようだ。


ステア 表情

58

Gisela

Character voice : Kairi Satake

ギゼラ

CV 佐竹海莉


ギゼラ 全身

メガファウナのクルー。階級は少尉でブリッジチーフとして、操艦の要となっている。威勢良く各員に指示を出すが、トワサンガから合流したミラジに恋心が芽生えており、女性としての表情を見せる。


ギゼラ 表情

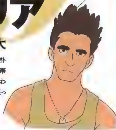
50

Jama Delia
Character voice : Tomohiro Fujitaka

ジャマ・デリア

CV 藤高智大

メガファウナのクルー。朴訥とした青年で危険地帯の状況確認を行う、いわばカナリアの役目を担っている。


ジャマ・デリア 表情



ジャマ・デリア 全身

51

La Gu's Secretary
Character voice : Ami Koshimizu

ラ・グーの秘書

CV 小清水亜美

ラ・グーの秘書を務める長身の女性。ロザリオ・テンに寄港したメガファウナの面々をラ・グーと共に出迎え、もてなした。うっかりしている面があり、歩くだけで転んでしまったり、不注意で砲身に頭を打ったりしている。




ラ・グーの秘書 全身



ラ・グーの秘書 表情

Cheerleaders

Character voice : Keisuke Chiba,Mika Takashita,Miyuki Sato,Chisa Horii

チアリーダーたち



CV 千葉啓介、高下三佳、佐藤美由希、堀井千砂

かつてはノレドやマニィも所属。キャピタル・ガード養成学校の実習に合わせてクラウンに乗っていたのは未来の旦那さん探しという、部の伝統に則ったものだった。



世界一周の航海に旅立つクレッセント・シップを見送るチアリーダーたちの中には新たなメンバーの姿も見受けられた。



セントフラワー学園のチアリーディング部のメンバー。キャピタル・ガード養成学校の実習を鼓舞したり、キャピタル・アーミィの出陣式でも華を添えるなど、多方面で活躍している。女生徒だけでなく男子生徒も混じっているのは、この時代のスタンダードなのかもしれない。

RECONPEDIA IN G

MECHANICAL PROFILE

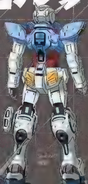
{ メカニカル }

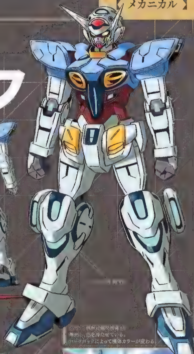
R.C. 1014. Lying in wait behind the Space Pirate and Aida's attack on the Capital Tower and the destiny of Bellri, now chosen by the G-Self, are truths which will shake the entire Regild Century.
And it is all just the beginning of Reconguista

RENA 0947 ©創通・サンライズ・MBS

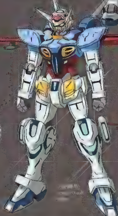
1 G-Self
G-セルフ

…を乗せて、地球に
…してきた謎のモビル
…。その名はアイーダ
…名した。[illegible]
…のところベルリとア
…ダ、ラライヤのみ。ま
た、ベルリの感情に[illegible]
するかのような挙動も見せ
る。現在の機体カラーは[illegible]
[illegible]で、基本武装は頭部
バルカン砲と[illegible]元に装備
[illegible]ビーム・サーベル

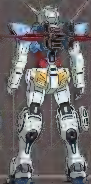


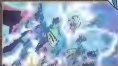


[illegible]色を冴えさせている。
バックパックによって機体カラーが変わる

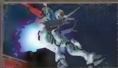


【大気圏用バックパック】最初にG-セル[illegible]
[illegible]際に装備していたバックパック。大気圏内を自
由に飛行する機能を持[illegible]

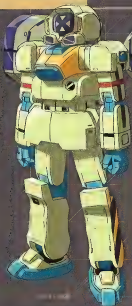


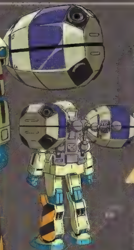


[illegible]に準拠したものならばいかなるバックパックの[illegible]
[illegible]る万能型のモビルスーツである。



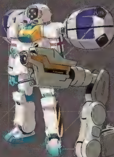
レクテン







タワーの保守点検作業やパイロットの訓練に用いられている。ビッグアームとパワーウエルドと呼ばれる追加パーツを装備して、各種作業を行う。ベルリはこの機体でアイーダが搭乗したG-セルフと対峙し渡り合った。



パワーウエルドは新マニュアルによるとビーム・ライフルと同等の使い方ができるようだ。



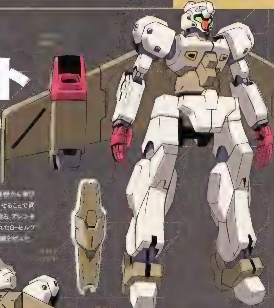
[illegible]ションがあるが、外観の違いは塗装のみ。



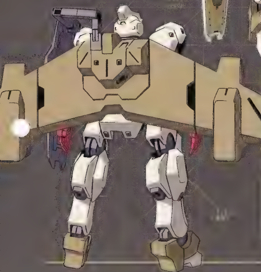


(ビッグアーム、パワーウエルド装備)

Ca[illegible]
カットシー

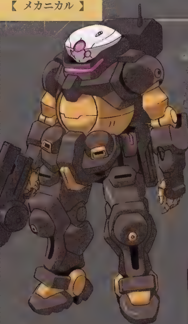


キ[illegible]ーミィの[illegible]入されたモビルスーツ。レクテンとは異なり、戦闘用に[illegible]された。背部から[illegible]たアームにシールドを装備させることで両[illegible]を自由に使用することができる。チェレン[illegible]ンはこれを駆り、成層圏に現れたG-セルフ[illegible]いかけて[illegible]との[illegible]









Grimoire グリモア

海賊部隊が使用する量産型モビルスーツ。宇宙、地上問わず幅広いフィールドで運用されている。その独特な頭部形状から、デレンセンは"坊主頭"と呼んでいた。コックピット内部は全天周モニターで、360度全周に視界を巡らすことができる。ビーム・ライフルにはビーム・ワイヤーを装備している。



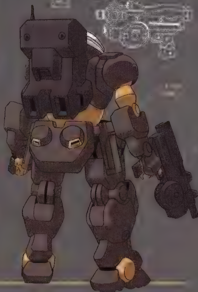


背部のスラスターを上手く使うことで地面を滑るように移動することが可能。グリモアの機動性の高さが伺える。



[illegible]ヒルが搭乗したG-セルフ[illegible]を繰り出し、ベルリを圧倒した。

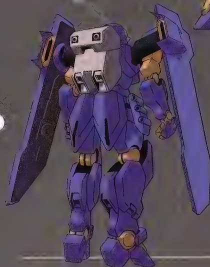


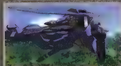


5 Montero
モンテーロ

が搭乗するモビルスーツ。エースパイロットのクリムに相応しい高性能な機体となっている。腹部のコックピットは球型ブロックになっていることから、グリモアと同系統の機体であることが伺える。G-セルフのデータの奪還を名目に、クリムは本機でアーミィに挑んだ。







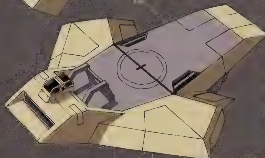
ほかの機体にはない特殊兵装となっている。



6. Single Eflag

シングル・エフラグ





キ[illegible]ーミィで使用されて[illegible]イングキャリア。乗員は[illegible]後部のバーによってモビルスーツを固定できる。小口径バルカン砲を装備しているが、あくまでサポート用の機体として運用されている。ベルリやノレドたちは[illegible]ハンガーへの[illegible]。シャンク[illegible]共に[illegible]した。

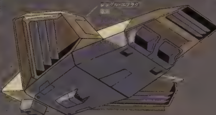
キャピタル・アーミィでは[illegible]を乗せて[illegible]のサポートに運用している。



[illegible]







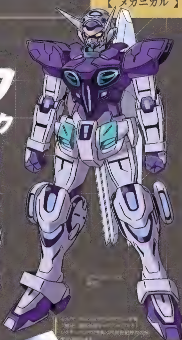
7 G-Self Reflector Pack

G-セルフ リフレクターパック

アメリアが"ヘルメスの薔薇の設計図"を解析し、カリブ海洋研究所でつくらせたG系統モビルスーツ用バックパック。ビーム兵器のエネルギーを反射・吸収し、G-セルフのフォトン装甲に伝導させてエネルギーに変換する役割を持つ。大型リフレクターを展開・起動することで、G-セルフのカラーリングは紫色に変化する。

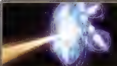


リフレクターパック 背面



リフレクターパック 前面（展開時）





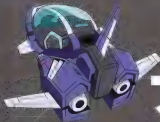
[illegible]ではないため、コントローラーはハッパが特別にあつらえたものとなっている。

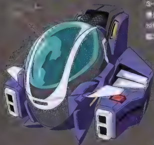


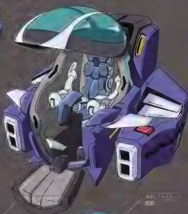
Core Fighter

8 コア・ファイター

G-セルフの腰部に収納された脱出用ポッド。[illegible]バルカン砲を装備しており、小型戦闘機としても運用可能。G-セルフ[illegible]内部は主[illegible]が折りたたまれ、エンジン部がスライド。ドッキングは互いのセンサーで同調させ、[illegible]で[illegible]して行われる。







[illegible]下部に収納された水の圧を使ってマスクの[illegible]ブルックを撃退した。



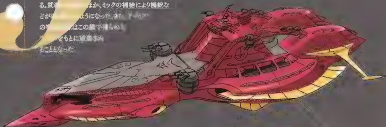
[illegible]



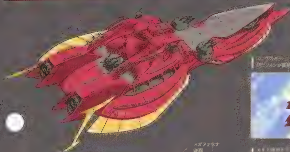


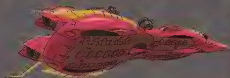
9 Megafauna メガファウナ

アメリア[illegible]旗艦で艦長はドニエル・トス。[illegible]の移動拠点[illegible]モビルスーツの母艦として使われている。武[illegible]ほか、ミックの補給により機銃などが[illegible]ようになった。[illegible]の[illegible]はこの艦で[illegible]をもとに[illegible]ことになった。



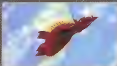
メガファウナ 上面



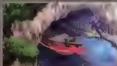


メガファウナ 底面

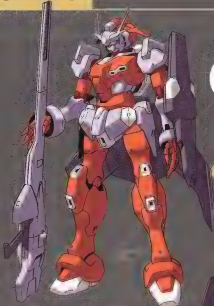
[illegible]リフォンが展開し揚力を助ける。



[illegible]作戦やG-セルフ奪還作戦の拠[illegible]



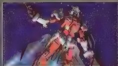
10 G-Arcane
G-アルケイン

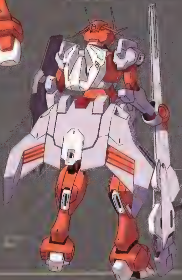


…の蓄積の設計…にアメリ…
…G系統の可…ルスー…
飛行形態へと変形することで広範囲での行
動が可能。ただし、搭乗者アイーダの…



…の大型スラスター…により…
することが可能。しかし時折、暴走…
うだ。





11 Elf Bullock エルフ・ブルック マスク機

キャピタル・アーミィが開発した可変モビルスーツ。量産１号機にはマスクが搭乗し、カリブ海に潜む海賊部隊への急襲作戦で初出撃を果たす。多方向に撃ち出せるビームや胴部から発するビーム・サーベルを主武器とする。マスクの機体は隊長機として頭部にブレード・アンテナを装着している。

エルフ・ブルック
正面

エルフ・ブルック
飛行形態(側面)

エルフ・ブルック
飛行形態(上面)

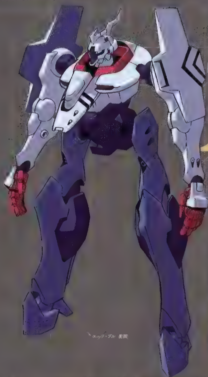
エルフ・ブルック
背面

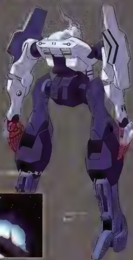
高出力と…で敵に襲い…

…形時には背面に…合体される

12 Elf Bull\ エルフ・ブル

回り大きくなっているのが特徴。テストパイロットを務めていたのはデレンセン大尉。宇宙へ飛び出そうとしていたメガファウナの追撃機で、こ [illegible]



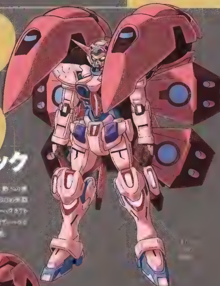






13 G-セルフ トリッキーパック

アメリアで開発されたG系統のバックパックで、敵への[illegible]乱攻撃を[illegible]研究するために[illegible]された。[illegible]の攻撃用兵器は内蔵していない。ミノフスキー・[illegible][illegible]によって[illegible]。[illegible]させ、ビーム兵器を[illegible]することも可能。



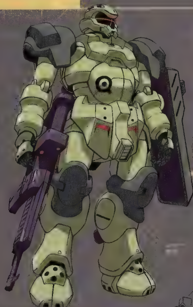


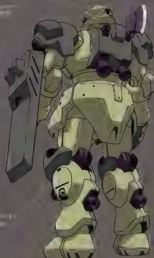




Jahannam ジャハナム 11

…制式採用されている…な用途…い汎用性を兼ね備えた機体として開発された。コックピットを中心とした腹部の球状の部…アメリア製モビルスーツの特徴に…ビーム・ライフルとシールド…アックスを標準装備とする。





…部分が…れを自在に動かして周囲を索敵する。



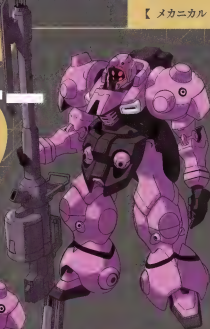
…ているが、個々にカスタマイズされていることもある。

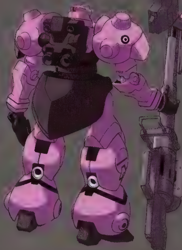


15

Hecate
ヘカテー

アメリア[illegible]で開発された新型モビル[illegible]
頭部のモニター[illegible]は4つとなってい[illegible]
ハナ[illegible]ーム感のある[illegible]
が、[illegible]いわく「見[illegible]
取り[illegible]い機体」となっ[illegible]
その[illegible]主戦として[illegible]後に
宇宙戦争に[illegible]ととなる。









[illegible]イズを武器として装備している。

16. アーマーザガン

Armorzagan

アーマーザガン

[illegible]で[illegible]ビルアーマーで[illegible]から人型[illegible]ビーム砲を[illegible]し、[illegible]においても人型時の腕に装備された大型クローで[illegible]ガウォウナへの補給隊に随伴し、G-セルフやモンテーロと戦闘中のマスク部隊を牽制した。

アーマーザガン 背面

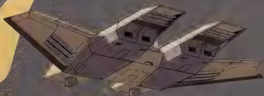
アーマーザガン 前面

[illegible]部に[illegible]があり、[illegible]ことができる。

[illegible]での[illegible]となった[illegible]体が[illegible]えられず、命中精度が[illegible]

17 ダベー

キャピタル・テリトリィで広く使用されているフライングキャリア。シングル・エアタンクを2つ並べたような形状で、2機のモビルスーツを搭載することが可能。主にキャピタル・アーミィで運用されており、[illegible]配備されている。その形状からミックは「板っぺら」と呼んだ。









18. レックスノー
Recksnow

テリトリ［illegible］れたレクテンを［illegible］装したモ［illegible］。脚部に大型のユニットが追加されており、これによるホバー走行で地上での機動性もアップしている。さらに短時間ながらもジャンプすることが可能となっている。主にキャピタル・アーミィで運用されている。

ハンドパーツには大型のビーム・ライフル［illegible］サーカメラも装備されている。



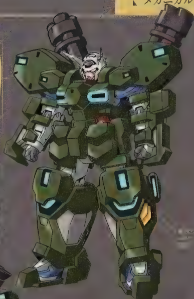
大型のシールドを装備しているだけでなく、戦闘を考慮して各部の装甲も強化されているのが特徴。

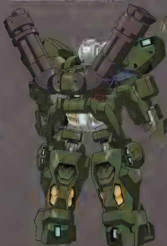


1.0 G-セルフ 高トルクパック

G-Self With Torque Pack

キャピタル・アーミィで開発されていたバックパック。[illegible]・近接戦用に特化したもので、[illegible]られず放置されていたものをケルベス[illegible]がメガファウナに持ち込んだ。背部の可動式大型[illegible]によって凄まじいまでの推進力を発揮する。格闘戦用にナックルガードが装備されている。



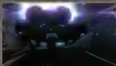


高トルクパック 背面

劇中は[illegible]ようで、ハッパでも[illegible]が[illegible]った。バックパックひとつを[illegible]、クルーの頑張りを[illegible]（ガンダム Gのレコンギスタ）ならではの描写。



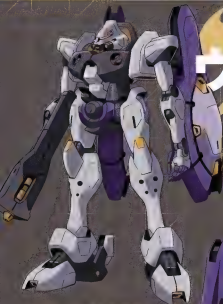
[illegible]

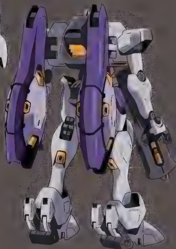


20.

Wuxia
ウーシア

キャピタル・アーミィ[illegible]最新鋭のモビルスーツ。[illegible]産されたものだが[illegible]はテリトリィに[illegible]ファウ[illegible]で、ベッ[illegible]ームが[illegible]動させた。[illegible]ーム・ライフル[illegible]に装備したビーム・バルカン、つま先から[illegible]するビーム・クロウ。

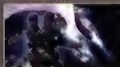




[illegible]アイーダのG-アルケインを翻弄した

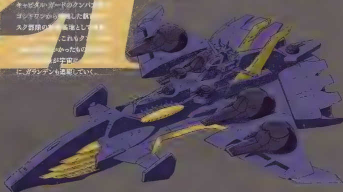


[illegible]きができる。またどことなくG-セルフの宇宙用バックパックとの共通点も見られる。



21 Garanden
ガランデン

キャピタル・ガードのクンパ
ゴンドワンから した航
スク部隊の 基地として
これもク
かかったもの
が宇宙に
に、ガランデンも追慰していく。





メガファウナと比較して、モビルスーツ発進用の甲板の大きさから、かなりの大型であることが分かる。

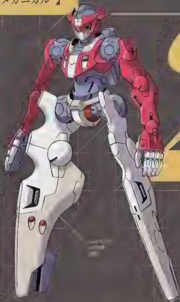


大気圏内では両舷にブースターユニットを



22. Mack Knife マックナイフ

[illegible]ィが[illegible]ック[illegible]ることからその発展型と思われる。宇宙戦用に開発されたもので背部に長距離ブースターを装着することで戦闘空域を広げることができる。[illegible]ク用とバララ用のエース機は[illegible]が異なっている。

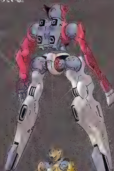


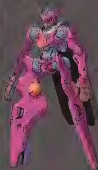
脚部にフォトン・バッテリーを内蔵したフォトン・ホルン2基を収納。フォトン・アイと呼ばれる特殊光学測定機で相手のシルエットを認識して自動追尾することができる。

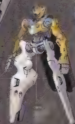


[illegible]に内蔵されている。

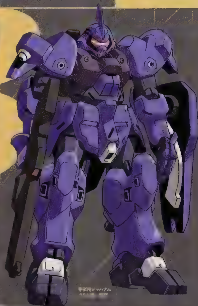




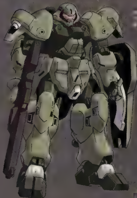




23 Space Jahannam
宇宙用ジャハナム



アメリアで開発された量産型モビルスーツ、ジャハナムをベースに設計された機体。来るべき宇宙での戦闘に備え、量産されていた。地上用の機体から外装はほぼ全身にわたって変えられており、外観上は別機と言っても差し支えないものとなっている。ビーム・ライフルとビーム・アックスを装備する。





…メリア宇宙艦隊の主戦力となっている。



24

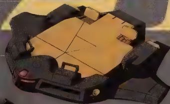
| Ameria's F-Rug

アメリアのエフラグ

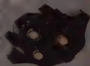
| Fry-Schop

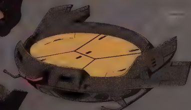
フライスコップ

アメリアで使用されている一般的なエフラグ。モビルスーツを2機搭載し、大気圏内での飛行が可能。いずれもパイロットが搭乗して、モビルスーツの戦闘サポートを行う。また下部にフックが備えられており、モビルスーツを吊り下げての運搬も行える。



フライスコップ
上部





| Ladle

レイドル

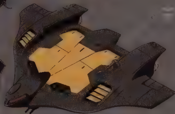
アメリアで使用されているエフラグとしては中型の機体。モビルスーツのサポート以外にも補給物資の運搬用としても利用されている。



| Belay

ビレイ

小型のエフラグ。上部のスペースにモビルスーツ1機を搭載しての飛行を行う。なお、エフラグはこの世界のフライングキャリアの総称である。





25

G-Self Assault Pack

G-セルフ アサルトパック

マイリヤで開発された上半身用バックパック。高出力のビーム・キャノンをメインとし、ミサイル・ランチャーなどを多数に装備。長距離戦を想定したバックパック。移動砲台のような趣きもある装備で、多数のスラスターによる機動力も高く、単体での戦闘に向いている。

トパックに対応した追加装甲が





アサルトパック 背面

26. サラマンドラ

Salamandra

…軍で新造された新造…マンドラ…1番艦。クリム大尉が戦闘…乗し、宇宙用ジャハナムやヘカテ…から…ーツ部隊を編成…経てI…と向かう。



…てお り、地表での推力を生み出すものとなっている。またこれはIフィールドを発生させることも可能。





サラマンドラ
背面

27

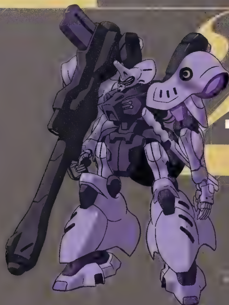
Moran

モラン

トワサンガのドレット艦隊に配備され……ビルスーツ。主……はビーム・ラ……備された4連……イル（×2）と……なるセンサ……。所属や……色……普及している……

……備されているもので、…撤してビーム…

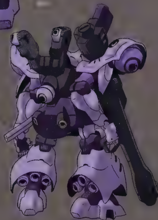
28 [Elmoran] エルモラン



…ッガの…に配備され…用モビルス…よりも重装甲かつ重武装の機体だが、各部のスラスターにより、見た目以上の機動力を誇る。ただしモランのように前衛で戦うことは少なく、後方からの支援または艦艇の直掩任務などの任務につくことが多い。







29 Guinea Bisaw ギニア・ビサウ

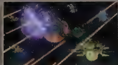


トワサンガのドレット艦隊の旗艦。同型艦が存在しない唯一無二の艦艇でトワサンガの工業力を[illegible]させた巨大戦艦であ[illegible]。船体左右にモビルスーツカ[illegible]タパルトがあり、ハッチが開くのと連動して展開。またモビルスーツ格納庫の周囲には回転疑似[illegible]

[illegible]航宙艦5隻を率いてザンクト・ポルトにあらわれた。



兵装となっている。またミノフスキー・クラフトを応用したIフィールドを展開し、ビーム兵器を無効化させる。



30. アリンカト



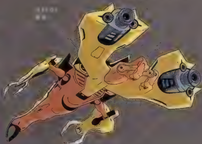
[illegible]のメガビーム[illegible]とパルスビーム[illegible]パワークロウ[illegible]ビーム砲、ミサイル[illegible]内蔵している。[illegible]

[illegible]に2機のモビルスーツを牽引し、航行することが可能



[illegible]



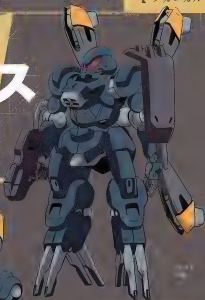


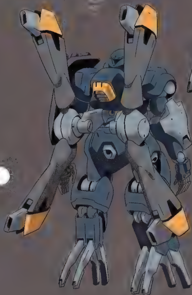
31

|Zo[illegible]

ザックス

トワ[illegible]守備隊が使[illegible]
ルス[illegible]の機体群[illegible]
なり[illegible]しい設計思[illegible]う
だ[illegible]に仕立てら[illegible]性
[illegible]となってい[illegible]ガ
[illegible]ベーナー・パルフ[illegible]る。





コロニー周囲での戦闘が多いため、砲撃戦を行うことが少なく、脚部を展開した大型のクロウなどによる接近戦を主とした機体。



敵の機体に対して武器で仕掛けることは少ないようで、複数機で射出式の電磁ネットを放ち絡めるといった戦法をとることが多い。



32 ネオドウ

トワサンガの作……スーツを改良……させ
た多目的機。……コロニー……などを目
的に建造され……。大型スラスターで宇宙
空間を自在……ライヤ……
ツの操縦を……、「モ……
う優秀……ちろん改……

ウルッラたちが隠し持っていた機体で、メガファウナに運び込まれた。ただし調整が完全ではなかったようで、当初はラライヤでも上手く操縦することができなかった。

元々は作業用の機体だが、スラスター・パックの先にビーム・サーベルを装備。専用の作業器をビーム・ライフルとして使用する。

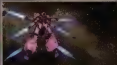
33 | Bifron ビフロン

[illegible]でキャピタル・アーミィに供与され、バララがその[illegible]を任されることに。[illegible]を兼ねたものとなっていたが、あまりのセッティングの悪さにバララでも操縦には手を焼いた。ダブル・ビーム・ライフル、シールド、ビーム・ダガーを装備する。

[illegible]ユニフォー[illegible]ンとする。



[illegible]ると頭部となる。また緊急時にはこのまま射ち出すことも可能（ただし自動的に戻るようにはなってない）。

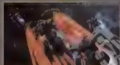


Gaitrash ガイトラッシュ



…でロックパイに与えられ…ム・マントを主武装とした…ム・マントは幕状に発生するが、出力を高める…み込むほどのものとなる。ほかにも頭部や胸部…えられたパルスのビーム砲、脚部のミサイル…ーム・サーベルを装備。

上部に備えられたリング状のビーム発生器からビーム・マントを発生させる。これには電極が30個あるため整備にも時間がかかるようだ。



ビーム・マントは球面状に展開し、周囲にある機体をその粒子で弾き返す。初戦ではG-セルフをビーム・マ…内に取り込み、集中砲火を浴びせよ…





35 Kashiba Mikoshi
カシーバ・ミコシ



【[illegible]】フォトン・バッテリーをザンクト・ポルトへと運ぶ大型輸送艦。カシーバ・ミコシへの攻撃は戦時中であってもタブーとされており、周囲での[illegible]を要求される。シラスの[illegible]でフォトン・バッテリーを積み込み、来るべき[illegible]

ピンクのカラーリングの派手な外観はスコード教[illegible]



[illegible]その姿に、アイーダはシラスからの[illegible]



36 クレッセント・シップ

Crescent Ship



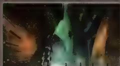
フォト[illegible]リーを生産してい[illegible]国のビーナス・グロゥブと月の裏側のトワサンガの間を往復する巨大な長距離航行用輸送船。通常はエンジンの起動に数日かかる。重力ブロックが設けられており、乗船者の体力維持のためのスポーツ施設も備えられている。

クレッセント・シップ

ヘルメス財団によって運用されており、これに攻撃することは戦法会議もののタブーとされている。



船体中央のエンジンルームにはレイハントン家の紋章があり、Gメタルを起動キーとして本来の性能が発揮されるようになっていた。

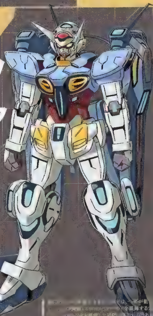


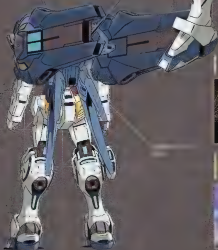
37

[G-Self] Space BackPack

G-セルフ 宇宙用バックパック

ア[illegible]れたバックパ[illegible]の[illegible]の機動力を[illegible]く[illegible]モビルスーツ[illegible]開[illegible]たが、なぜかG-セル[illegible]マり[illegible]アイーダがこれを装備して出撃。以降、G-セルフ専用の装備となる。なお、ほかのバックパ[illegible]G-セルフ[illegible]ことはない。





[illegible]



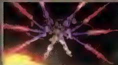
[illegible]



38 Gaeon | ジャイオーン

[illegible]トリィで[illegible]G系のモビ[illegible]ツ。高性能のフォト[illegible]載し、高い戦闘力を持つ機体。搭乗者は[illegible]アム・ヘッキ。宇宙での使用を目的としているため、水圧への対策は[illegible]されていな[illegible]いことが[illegible]を生む。[illegible]行型のビーム・ライフ[illegible]のほか、腕に閃光弾、頭部には小型のフォトン・レーザーを装備する。

背部の巨大なビッグアーム・ユニットは多機能バックパック。指先にあたる部位より高出力ビーム・サーベルを展開。白兵戦で大きな戦力となる。



[illegible]に分離することで戦場での[illegible]が可能。シールドとしても使用[illegible]し、敵の攻撃を防ぐことができる。







30

[Grod]

ジロッド

ット・ラボラトリィで開発された巨大モビルアーマー。[illegible]風のセンサーなどほかの機体と違う雰囲気[illegible]G系の機体である。メガファウナの全幅に匹敵するほどの大きさだが、多彩な武装とクンの操縦により、モビルスーツ同[illegible]でも遜色ない戦いぶりを見せる。またアンチ・ミノフスキー[illegible]ステムを搭載しているらしいが、詳細は不明。

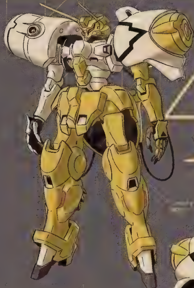




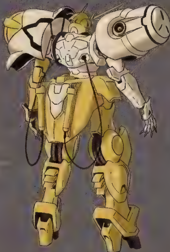




40 Gastonnl ジャスティマ。



…ボラトリィで[illegible]G系のモ[illegible]高性能フォトン・[illegible]テリーを搭載している。主兵装は腰部からケーブル[illegible]続された高出力の超大型ビーム・サーベルで、これによる接近戦を得意とする。[illegible]



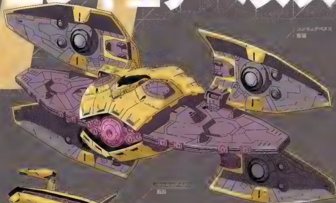
肩部に小型ビーム砲、ファンネル・ミサイル、拡散ビーム砲、ビーム・バリアを内蔵。本機の攻撃力を高める部位となっている。



[illegible]エネルギーを供給されている。そのため通常のものとは桁違いの威力を発揮するのである。



41 Concubine de Venus
コンキュデベヌス









[illegible]
なっている。



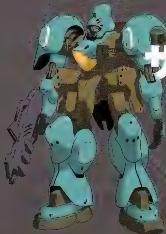
42. ポリジット

Poligit

[illegible]・テンに[illegible]する自警部[illegible]ス」が使用[illegible]型モビルス[illegible]の行動[illegible]体、[illegible]半円形の堅牢なシールドを装備する。



[illegible]これを切り離すことで機動性を上げている。



43. ザンスガット

[illegible]nsgalt

ビーナス・[illegible]発された汎用量産型モビルス[illegible]してコ[illegible]配備されてい[illegible]ファウ[illegible]され、[illegible]ミケルベ[illegible]搭乗する。

[illegible]ライフルを[illegible]



44

G-IT
リジット

スーツで、ジット団の 使 ている。宇宙での使用を い で 巨大 を生み出している。

ーム・マシンガンとビーム・サーベルを装備。 られた大型の 性を上げている。

45

Triplet
トリプレット

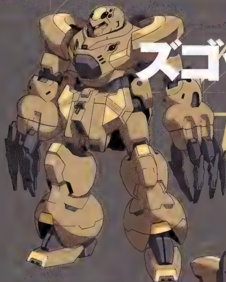
ラボラトリィで開発されたモ モビルスー で、長距 行う際に使 (スペー ラグ)である。

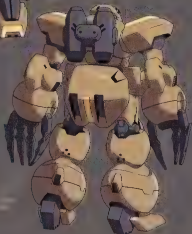
付きワイヤーにより、1体のモビルスー る仕組みになっている。

16 ズゴッギー

Z'Gok

ラトリ……たモビ
……だが、……でも使
……なって……兼用だっ
……あり、多少……衝撃にも
……しない装甲……持ってい
……世紀時代の……水中用
モビルスーツの雰囲気を……
ている。





備。接近戦で相手を捕まえるなど、格闘戦で威力を発揮するもので、トリッキーな戦法を行うことができる。

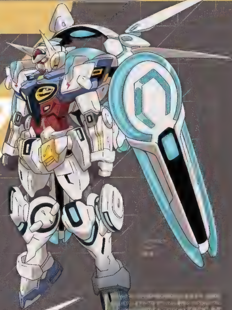


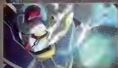


G-Self Perfect Pack

G-セルフ パーフェクトパック

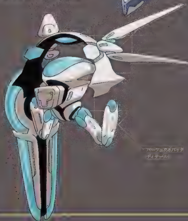
ビーナス・グロゥブの技術で開発された[illegible]のバックパック。[illegible]圏内共に使用可能で、モード変換によりこれまでG-セルフが装備してきた各種バックパックの能力と同等のものを引き出すことができる。独自の武[illegible]させるエネルギー光球を無数に散布する[illegible]などがある。





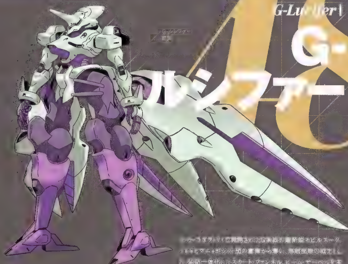
両側の大型スラスターは、[illegible]し、大型ビーム・ライフルとなる。この他か、トリッキーモードによるトラクタービームも備える。





パーフェクトパック ディテール

G-Lucifer
G-ルシファー



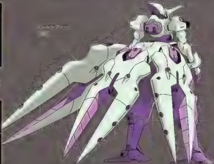
[illegible]一体化したスカート・ファンネル、ビーム・サーベルを[illegible]、ビーム・ライフルを携行することも可能。[illegible]

大型スラスターを兼ねる3基のスカート・ファンネルは、6門のビーム砲とメガ・キャノンを装備しており、パワーによる隠れたもの。



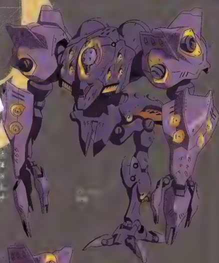
当機はパイロット技能が高いラライヤに委ねられたが、スカート・ファンネルのコントロールなどのサポートとしてノレドも乗り込むことになった。



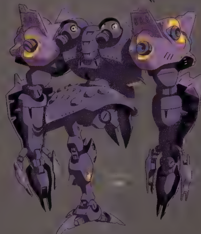


40 ジーラッハ

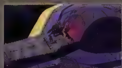
Z-Rach



ボラトリィ[illegible]巨大モビ[illegible]ジット団の[illegible]ったものを[illegible]の面々が入手[illegible]こととなる。全身にいくつものビーム砲を備えるほか、Iフィールド、多門砲のビブレストといった火力重視の機体。さらに[illegible]







70 Yggdrasill ユグドラシル

ジット・ラボラトリィで開発されたモビルアーマー。主武装のテンダービームは充分な調整が行えなかった[illegible]中に位相が反転し、スペック通りの[illegible]を発揮することはできなかった[illegible]で、コックピットは3人乗りとなっており[illegible]

[illegible]シルエット。各部のスラス[illegible]より、モビルスーツ並みの運動性能を誇る。

機体中央のレンズ部から放つ[illegible]狙射撃が行えるだけでなく、[illegible]かれ曲がる特性を持つ。その[illegible]

ユグドラシル 背面

51 Mazraster マズラスター

…トリィで開発され…ツ。ジロッド…
…ン・スーンが地球…せて…
て運んだ機体。接近戦を目的とし、腕部から発する…
のビーム・ウィップを主武装としている。なおビーム…
…出力の高さから…
の威力を持つ。

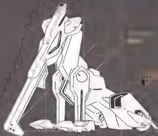
接近戦用だけあって、機動性に優れた機体。また、…
や地上でも使用できるなど…

52. ランゲバイン
Langebein

キャピタル・アーミィが開発したバイク型の高速移動ユニット。こ…く、モビルスー…のコントロールを…するため、従来のモビルスーツ用とは…行える。主…は先端の砲口から発射するメガ・ランチャ…ァ以外のモビル…ことも可能である。

ランゲバイン
上面







ランゲバイン
モビルスーツ搭乗時

…奇襲をかけるという戦略でトワサンガのドレッド艦隊に挑んだ。



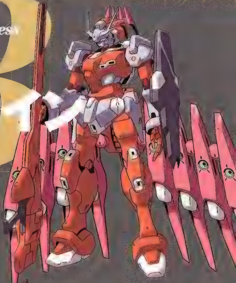
…ベース化も考えられた効率的な支援ユニットである。



53

G-Arcane Full Dress

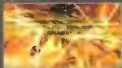
G-アルケイン フルドレス



従来のG-アルケインに8基の独立[illegible]式レーザー[illegible]を[illegible]した、火力重視の形態。アイーダが乗ることから、[illegible]方からの[illegible]が[illegible]が、この改[illegible]により[illegible]果的な[illegible]を[illegible]たと言えるだろう。[illegible]



[illegible]

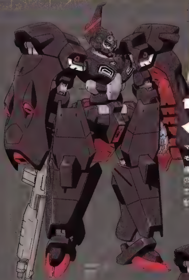


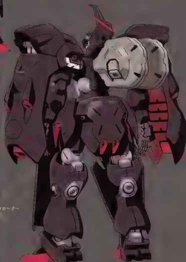
[illegible]の追加[illegible]より広範囲、長射程の攻撃も行えるよ[illegible]



54 Kabakali カバカーリー

マスクが新たに搭[illegible]ト団から提供されたG系統のモビルスーツ。[illegible]テナに円環状のビーム・リング[illegible]これをヨーヨーのように操り、敵を翻弄しつつ攻撃する。このほか、腕のビーム・セイバーや、ビーム・ショットガンも装備している。[illegible]





カバカーリーのカーリーとは、クンタラの魂の安住の地を守護する神の名前。マスクはこれにあやかって機体の名前を付けた。

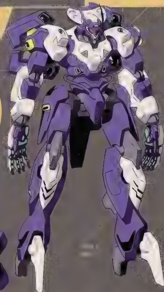


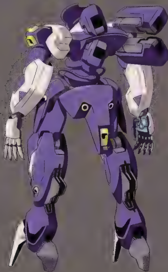
[illegible]単体での大気圏突入も可能なほど攻撃と防御[illegible]



55 Danack ダハック

ジッ… 製造された強襲型モビルスー…
ント… 国に持ち込まれ、ロルッカから…
ク… わ… 長距離航行用…
ア… 用… おり、戦闘空…
…実現し、… 想定で設計さ… のだ。





…に続き、ビーム砲やビーム・サーベルを展開。遠近問わない戦法を可能としている。



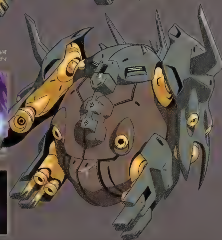
手にはアフランザーと呼ばれる装備が付き… これはビーム・バリアとしてだけでなく… のフォトン・エネルギーやビームを吸収する優れもの。



56 Dharma ダーマ

[illegible]で製造さ[illegible]マー。タマゴ[illegible]内部にダハッ[illegible]る長距離航行[illegible]計されている。4基[illegible]スターなっており、戦闘よりも移動を主として設計された機[illegible]

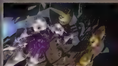




単独システムも備えており、単独での大気圏突入も可能となっている。クリムはこの機能を使ってトリニティと共に地上に降りた。

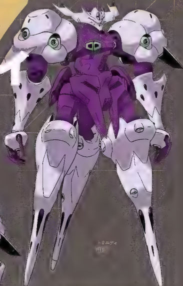


[illegible]れている。



57 Trinity トリニティ

ジッ[illegible]で製造された宇[illegible]スーツ。[illegible]と同様、ロル[illegible]リア[illegible]ベ[illegible]でミックが[illegible]はすべ[illegible]式のものと[illegible]には[illegible][illegible]される機体と[illegible]



トリニティ 前面

背面

本来は宇宙用として開発された機体だが、ミックの卓越した操縦技術により、大気圏での空中戦も行ってみせた。



[illegible]
広がる拡散ビーム砲を備えている。

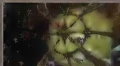


58 Full Moon Ship

フルムーン・シップ



クレッセント・シップとほぼ同[illegible]ジット団がレコンギスタ[illegible]したもの。[illegible]たちを[illegible]マスクの部隊[illegible]トワサンガ、アメリア軍、キャピタル・アーミィの三つ巴の[illegible]



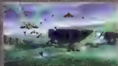


[illegible]砲の攻撃により灰燼に[illegible]

50 Rattle-Python ラトルパイソン



[illegible]艦。アイーダの父、グシオン総監が乗り込み、アメリア軍宇宙艦隊の旗艦となる。モ[illegible]いる。





60. クノッソス
Knoss...

...然の...く
...れて...
...頼性...か
...も多く建...い
...る。マッシュナー...部
隊もこれを使用していた。

61. ガビアル
...vial

ア...ビアル級...艦隊の補...
と...ドラに随伴...

ガビアル
上面

62

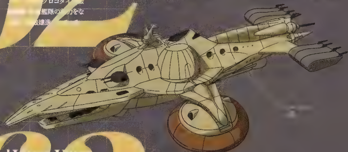
Crocod

クロコダイル

クロコダイ

艦隊の

建造



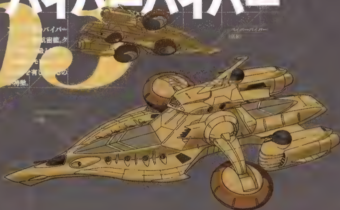
63

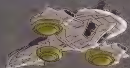
バイパーバイパー

バイパー

航宙艦。ク

を有し







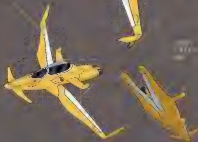
64. Bruzin ブルジン

…ピタル・アーミィ…新鋭航宙艦。かなり大型で先頭のデッキだけで…十機のウーシァとラングバインを搭載することができる。

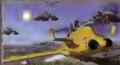
65. Atmospheric Glider 大気圏グライダー



大気圏グライダー上面



…タル・タワ…及…圏…ダー。…ため…再突入…いるのが特徴。また、…際には…タイヤではなくソリが展開される。



…までの最終区域を突破するため、ウィルミッツと…が搭乗し…ナットから発進された。目的地を設…突入を含めたある程度の航行は自動で…

RECONPEDIA IN G

INTERVIEW

{ インタビュー }

R.C. 1014. Lying in wait behind the Space Pirate and Aida's attack on the Capital Tower and the destiny of Bellri, now chosen by the G-Self, are truths which will shake the entire Regild Century. And it is all just the beginning of Reconguista.

BCXA-0947 © 創通・サンライズ・MBS

石井マーク×寿 美菜子

ベルリ・ゼナム×ノルド・ナグ

――本作の収録にあたり、お2人の心境やアフレコの様子をお聞かせください。

石井マーク(以下、石井)　富野(由悠季)監督の作品に出演させていただけると聞いて、とても嬉しかったです。でも、富野監督が「怖い」という噂はかねがね聞いておりましたので、不安もありました。ですが、今は楽しく収録に臨めてますし、むしろ今では富野監督が大好きです(笑)。

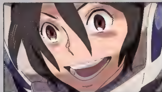
寿 美菜子(以下、寿)　じゃあ、第1話のときはどうだったの(笑)。

石井　第1話の収録中に結構な勢いで富野監督に怒られたので、「これがずっと続くのかな」と思って少し不安だったんです(苦笑)。でも、第2話以降はそういう時間も減りましたし、現場にも慣れて楽しくなってきましたね。もう1クール分の収録が終わっちゃいましたから、すでに寂しい気持ちもあります。

寿　早いよねぇ。

――石井さんはベルリを演じるだけでなく、タイトルコールや予告などもされていますね。

石井　タイトルコールは緊張しました。「謎のモビルスーツ」という第一声で富野監督にかなり怒られたんです。本当にベルリとしての第一声だったので、僕としては緊張と不安とが渦巻く中、精一杯それに負けたくないという気持ちで挑んだんですが「腹から声が出てない！」って言われて次から全力で叫ぶようにやったら「それでいい」と。何度も「謎のモビルスーツ」って繰り返しましたけど、タイトルコールには強く言っていいタイトルとかそうではないものがありますから、今でも難しいですね。



――寿さんはいかがでしょうか？

寿　私は富野監督が手がける新作のオーディションを受けられるというタイミングに、自分自身が声優をやらせていただいているということだけで、もう凄いことだと思っています。オーディションではもともとアイーダ役を受けていたんです。そうしたら富野監督から「ノレド役のオーディションを受けて欲しい」と言われました。富野監督のイメージするノレドの声が、普段の私の声に近いらしいんです。収録では今でも「その雰囲気を芝居でも出してくれたらいいんだよ！」と言われますが、それが難しいんですよね(笑)。

石井　そうですよね(笑)。

寿　第1話の収録は、音響監督の木村(絵理子)さんから「みんな力み過ぎ」って言われるほどキャストのみなさんが苦戦していたんです。ですが、そんなところも含めて歴史的な瞬間に参加しているんだという気持ちでいっぱいでした。

――富野監督の印象をお聞かせください。

石井　富野監督はブースに入ってくることも多いですし、お芝居については身振り手振りでひとつひとつ説明してくれるんですよね。

寿　「元気のG」というだけあるなって思います(笑)。富野監督がすごくユーモアあふれる方だと分かったので、今では収録を重ねるにつれて勝手にですが、心の距離が縮まっていく気がしています。

石井　あと、富野監督の書かれる台詞は「ありあとあした」とか「やめれ」とか、特徴的な言葉遣いが多いですね。

寿　私は、あの言い回しからベルリの優しさが表れているような気がするんですよね。

石井　男性のキャラクターが「○○だろ！」っていう決めつけた台詞を使うことが少ない気がします。

寿　逆にノレドは男っぽい言葉を使うときがありますし、マニィもたくましいです。富野監督が描く女性キャラクターって強いですよね。なので、個人的には富野監督がこれまでどのような人生経験をしてきたのかが気になっていたりします(笑)。

――お芝居に際して苦労されたことなどはありましたか？

石井　ガンダムシリーズならではの専門用語が出てくることでしょうか。カタカナが多くて(笑)。

寿　すごくいっぱい出てきますよね。ノレドはパイロットではないので私がそういう言葉を使うことはあまりないですが、みなさん凄いなぁと思うばかりです。

石井　僕はガンダムが登場するゲームをやっていて、「ミノフスキー粒子」とか「サイコフレーム」とかある程度用語の知識があったため、理解すること自体はあまり苦労しませんでしたね。難しかったのは戦闘中の緊迫した空気を掴むことでしょうか。ただ単に叫べば良いものでもないし、モビルスーツ同士がぶつかったときの表現も分からなかったので……。そこで、どうすればコックピットのベルリの気持ちが分かるだろうかと思い、ジェットコースターに乗ったり『機動戦士ガンダム 戦場の絆』というアーケードゲームをプレイして感

覚を掴みにいったりしました。そのゲームのコックピットの中でも「やめなさいよ！」とか言ったりしていましたね（笑）。

――では、ほかのキャストさんの印象をお聞かせください。

石井　第1話の収録のときから僕の隣に座られているのがアイーダ役の嶋村（侑）さんです。初めはあまりお話しすることができなかったんですけど、今ではベルリとアイーダの距離が近づいていくように冗談も言えるようになりました。どのようなお芝居をしたらいいか分からないときには、いろいろとアドバイスをいただいたりもしています。あと、嶋村さんは台本にビッシリ書き込みをされていたので、それを見て「自分はこれで大丈夫なのかな？」って思ってみたこともありました。嶋村さんは真面目でお姉ちゃんのような方ですね。

寿　『ガンダム Gのレコンギスタ』の収録には幅広い年齢の方々が参加されているので、普段ご一緒できないような方も多いんです。私は、その中でも若手とベテランの間を結んでいるのがウィルミット・ゼナム役の（田中）敦子さんではないかと思っています。アフレコ現場でもちょうど真ん中の席にいらっしゃるので、敦子さんを介してみなさんが繋がっているような感じですね。アフレコ現場がバランス良くピリッとしていたり、ほんわかしていたりするのは敦子さんのおかげではないでしょうか。ウィルミットはキリっとしていますが、敦子さん自身はとてもおっとりしているのでいつも癒されています。

石井　敦子さんは僕ら若手の会話にもスッと自然に入ってこられますよね。あと、僕が髪を切ってきたときに、唯一敦子さんだけが気付いてくださったのがとても嬉しかったです（笑）。

寿　嶋村さんがお姉ちゃんなら、敦子さんはお母さんって感じかな（笑）。

――第1話から第3話を振り返ってみて、印象的な台詞やお芝居をお聞かせください。

石井　本当にたくさんありますが、第1話のクラウン内でベルリが言った「はい！ 常日頃、臨機応変に……」というのは、僕が実際にオーディションで読んだ台詞なんです。オーディションでは「こういう気持ちだろうな」と思っていたことが、台本や絵がついて初めて状況が分かったときは驚きでしたね。あと「～しなさいよ！」という台詞は独特で面白いのでお気に入りだったりします。

寿　私は、第2話で囚人の塔から落ちそうなアイーダをノレドが「おしり出さないで」とパチンコで打つシーンが驚きでしたね。台本だけだと状況が分からなかったんですが、絵がついて初めて理解できました。実はこれもノレド役のオーディションで言った台詞だったんですが、アイーダ役のオーディションでは「痛いじゃないの！」っていう台詞も読んでいたので、そこで初めてこれが会話だったんだなって分かりました（笑）。あと、富野監督はノレドが持っている母性というものにずっとこだわられていたんです。私はピシッと他人を怒りながらも、その中にも優しさを感じさせる人から母性を感じると思ったので、ノレドがアイーダに対してパチンコを向けたのは彼女のことを思ってのことではないかと考えています。

石井　そう言えば、収録のときにも「ノレドがいたずらにパチンコを打ったのではなくて、アイーダがおしりを出しちゃうとベッドがバランス崩して落ちちゃうから、それを引っ込ませるためなんだ」という説明がありましたね。

寿　ちゃんと考えられているんですよね。でも、ノレドはいつまでたってもマスク大尉の正体に気付かなかったりするので、ちょっと抜けてるところもあるのかなって思いますが（笑）。



石井　ベルリと2人してね（笑）。

寿　ベルリは、第1話でG-セルフがクラウンを襲撃してきた際の「何？ 来るのかよ！」という楽しそうな台詞からも、どんな子か分かりましたね。

石井　もともとベルリって落ち込まない子でもありますしね。本当は落ち込んでてもそれを表面に出さないし。

寿　切り替えが上手なんでしょうね。

石井　初めてモビルスーツに搭乗したときから楽しそうだったし、前に出ていく力強さがあるキャラクターですよね。戦いの中で生まれるひらめきも面白いし、そういう部分での才能があるのかなって思います。

――第4話以降は本格的に物語が動き出し、ベルリとノレドにもいろいろな冒険が待っていそうな展開ですね。

石井　僕は第6話が大きな転機になったと思います。ベルリにとって重大なことが起こるお話で、彼が悲嘆にくれることになります。僕も気合いを入れて演技をしましたので、ぜひ注目してほしいです。

寿　私は、この物語が話数を重ねていくごとにどんどん濃くなっていくなぁと感じています。富野監督からも「演技のポイントなどを聞かずに演じて」と言われているので、「ノレドの母性」というキーワードだけを頼りに演じているため不安もあります。しかし、任せられている責任を感じているからこそ登場するキャラクターの個性が見えて面白いかなぁと。特にクリムさん（笑）。

石井　あとマスクさんもね（笑）。真面目かと思いきや、意外な展開になりますから！ そんな2人に限らず、どのキャラクターにもそれぞれ魅力があるので、みなさんには作品の奥に秘められたメッセージを探りながら観ていただければと思っています。

（2014年10月赤坂にて収録）

PROFILE



石井マーク（いしい・まーく）　1991年11月21日生まれ。千葉県出身。主な出演作は『思い出のマーニー』『カードファイト!! ヴァンガードG』『ハイキュー!!』など。



寿 美菜子（ことぶき・みなこ）　1991年9月17日生まれ。兵庫県出身。主な出演作品は『けいおん！』『TIGER & BUNNY』『ドキドキ！プリキュア』『アイカツ！』など。アーティストとしての活動も精力的に行っている。

吉田健一

キャラクターデザイン・作画チーフ

『∀ガンダム』『OVERMAN キングゲイナー』と多くの富野作品に携わってきた吉田さん。再び富野監督と仕事をすることに対する思いと、作品にかける意気込みを語っていただいた。

富野さんの作品には満足感があった

僕が『ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)』に参加したのは、富野(由悠季)さんのプロットがある程度出来上がりつつあった初期の頃でした。当時は、僕が参加していた『交響詩篇エウレカセブン(以下、エウレカ)』が終わった直後で、次は何をやろうかとモラトリアム期間に入っていたんです。それに、これまでとは違ったデザインもやってみたいと思うようになっていて、同時に『OVERMAN キングゲイナー』のときのように「富野さんとまた一緒に仕事をしたい!」という気持ちも強くなっていた。やっぱり僕自身が富野さんを好きなのかなって思いましたよ(笑)。そんなとき、小形(尚弘)プロデューサーから『G-レコ』のお話をいただきました。当初、アニメーションディレクターとしての打診を受けたので、キャラクターデザインには他の方を立てるものと思っていたのですが、監督がキャラクターを見てみたいとのことで、最終的には、僕がキャラクターデザインを担当することになりました。当時、本作の仮題は『ガンダムレコンキスタ』だったんですね。これまでガンダムのタイトルは「Z」や「W」、「SEED」に「00」といろいろありましたけど、「もう英語はいいだろ」なんて思っていたので、そこに出てきたスペイン語のタイトルには「キター!! カントクスゲー!!」って(笑)。

キーワードは「軌道エレベータ」

作業にとりかかったのは2007年の夏頃だったと思います。キャラクターの初期案は、僕と連名でキャラクターデザインをしてもらうつもりでデザイナーのコヤマ(シゲト)くんに手伝ってもらっていました。ところが、別の作品が忙しくなってきたため、彼には相談役としてアドバイスをもらいながら、今の原型になるようなキャラクターを僕が描いて提出したんです。小形プロデューサーたちは気に入ってくれたんですけど、富野さんはピンと来なかったみたいで結構ガッカリしましたね。キャラクターデザインの大変さをあらためて思い知りました(笑)。

最初の案を出してからキャラクターが決定するまで長い期間がかかったわけなんですが、理由としてガンダムのデザインが決まってないことがとても大きかった。やはり、ガンダムがないとテクノロジーのレベルも含めてデザインのきっかけが掴めないし、僕らだけでデザインを先行させていいのか不安だったんです。例えば『∀ガンダム』のときも、安田(朗)さんのパイロットスーツとシド・ミードさんのガンダム、どっちのデザインが先だったかというと、おそらくガンダムのほうが先のはずなんです。だからこそ、デザインに協調性がある。なので、ガンダムのデザインを誰かにお願いするにしてもキーワードみたいなものが必要だろうと思い、ずいぶんこちらから富野さんに提案しました。「今回はIフィールド・モビルスーツ対、機動性の高い中型戦艦やモビルアーマーです」とか言ってみたり(笑)。でも、監督が考えていたのは舞台設定を描くのに必要な、キーワードだったみたいですね。それが「軌道エレベータ」でした。それまでは結構、内容が二転三転していたので、変更されるごとにデザインを変えていたんです。そのため、最終的に「軌道エレベータ」をキーワードとして本番の話が決まったときには「監督、もう打てる弾がありません!」と(笑)。

「迷いの森」から抜け出せたアイーダのビジュアル

そんな経緯もあって、キャラクターのアイデアが浮かばない「迷いの森」に入ってしまって。しばらくしたら自然に生まれてくるんじゃないかと逃げを打ってみたものの、これがまあビックリするくらい何も出てこないんですよ(笑)。そんな中で、ガンダムは安田さんに頼みに行ったり、形部(一平)さんに入ってもらったりと、メカデザインの作業が進み始めたのでしばらく様子を見てたんですけど、やっぱりキャラクターが出せなくて。ようやく「迷いの森」から抜け出せたと感じたのは、ずっと悩んでいたアイーダのビジュアルが今の形で整ったときです。それでもしばらくは、アイーダには、なかなか自分でも納得できなくてほんとに困りました。アニメーション作品のキャラクターは設定ができた段階でなく、動いて初めて完成するものですから。今も試行錯誤しながら進めているところです。本当は全部の作画をやりたいくらいの気分なんです。

「絵」だということに気付いてほしい

僕は『G-レコ』が「古い」とか「懐かしい」とかどんな言い方をされても構わないんですが、このアニメが「絵」だということに気付いてほしいと思っています。例えば現状のシステムでは、僕がざっくりと引いた線は、拾うことが難しい。『G-レコ』の第1話だけでなく、これまでも『エウレカ』や『OVERMAN キングゲイナー』で、「トレスできない」と言われることが多々ありました。デジタル作業のシステムが、区画整理を要求しているのです。

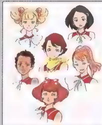
僕にはいろんな強弱がついた"ニュアンスの線そのものも「絵」として機能する"という思いがあるので、今回は、トレス線に、セル時代のカーボン転写に近い質感をもたせる処理法を使っています。これは撮影の脇(顕太朗)さんがやってみたいと言ってきたデジタル処理をもとに、こちらで注文してできたものなんです。一番面白かった効果は、線にまわりの色が混じることです。これはかなり重要なことで、肌の線と髪の毛の線それぞれに、肌と髪の色が入り込むのは、今までのパキッと境界が分かれたTVアニメ、スタンダードのデジタル処理では、出なかった効果です。この処理で何がやりたいのかというと、観ている人に、これは「絵」なんだと擬似的にでも分かってもらいたいんです。『G-レコ』には、富野さんというスターがいるのでカンタンな試みでも大きな影響を生むチャンスだと思います。デジタルの力も使って、今の作画のルールだけではできない、いろんな絵のスタイルを、ここが大事なんですけど、「安価」に試せるソフトを作っていった方が、これからのアニメの絵も、バラエティに富んだものになるんじゃないかなって……。観てくださった方々にも『G-レコ』という作品が「絵」という面でも少し特別なものに感じてもらえたら嬉しいです。これに関しては言い足りないですね。いつか次の機会にちゃんと話ができたらと思います。

PROFILE

吉田健一(よしだ・けんいち)　スタジオジブリでアニメーターとしてのキャリアをスタート。『紅の豚』『もののけ姫』『となりの山田くん』などの原画を担当。その後、フリーとして『OVERMAN キングゲイナー』(アニメーションディレクター、キャラクターデザイン、メカニックデザイン)、『交響詩篇エウレカセブン』(キャラクターデザイン、メインアニメーター)、『エウレカセブンAO』(キーキャラクターデザイン)などに参加。小説『シャングリ・ラ』のイラストなど多岐にわたって活躍している。



◀クリムはプロットの台詞だけではうまくいかず、いかつい師人を描いてたこともあります。でも違う。富野さんは「三つ編み」と言うし、安田さんは「おかっぱですよ」と言う。ならばと両方入れて、着物のイメージを加味してまとめました。



◀チアガールの中に「男の娘」がいますけど、これは監督が僕のデザインを見て「この娘、男の子なの」って。僕はそんなつもりなかったんですが(笑)。



◀当時の企画だとベルリとアイーダが男女の双子という設定でした。高貴な感じの少年と少女、プラス透明感のあるキャラクターに宇宙、宇宙から来た王子様と王女様だったんです

折れない性格がクリムの魅力

逢坂良太

クリム・ニック

今までアニメ的な演技に染まっていたことを実感させられました

―― 本作に参加されることになった経緯をお聞かせください。

オーディションを受けさせていただいたのですが、スケジュールの中に『Gのレコンギスタ（以下、G-レコ）』というタイトルを初めて見たときはライトノベルの作品かな？ なんて思ってたんですけど、これがガンダムだと教えられて「マジか！」と（笑）。自分が富野（由悠季）監督の作品のオーディションを受けられる機会なんてないと思っていたのでとても驚きました。あと、実際にはどんな役ができるのか分からなかったので、いろいろ想像しながらワクワクしてましたね。

最終オーディションには富野監督もいらっしゃったんですが、印象的だったのは「もっと腹から声を出して」というひと言でした。それを聞いて自分がいかに今までアニメ的な演技に染まってきたかを実感させられたんです。最近のアニメ作品では、地声でやったり、腹から声を出すことが少ないボソボソ喋るようなキャラクターが多かったですからね。もちろん作品としてはそれもアリなんですけど、こうした戦争もので人間ドラマも含めた作品では、今までの自分の演技では通用しないんだということに気付かされました。オーディションは全力でやらせていただいたんですが、終わったあとに富野監督から「まだ若いんだから、これからも頑張って」と言われたので「これは終わったな」と思いましたよ。ガッカリして帰ったんですが、あとから思い直して「まだ若いんだからこのキャラクターと共に良い方に成長してくれ」という意味だったんじゃないかと前向きに考えるようにしました（笑）。

―― 実際にクリム・ニック役が決まってからはいかがでしたか？

オーディションに受かって本当に嬉しいんですが、多くの方々からの期待もあるでしょうし、そのプレッシャーとも戦っていかなければならないので大変だと感じています。ですが、それが自分を奮い立たせる要因にもなりました。『G-レコ』は最初から自分を成長させてくれる作品なんです。

―― スタジオに入る前から気持ちを高めていたんですね。

クリムは第1話から出ておらず、僕は途中からの参加だったのでスタジオの空気感が分からなかったんですが、気持ちは高めていました。そんな不安の中、第3話のテストに臨んだのですが、ほかのキャストさんたちは素晴らしい方ばかりで僕を引っ張ってくださったので、現場にはすんなり溶け込めたかなと思います。

クリムは身体全体でお芝居しようと意識しています

―― オーディオコメンタリーで小形（尚弘）プロデューサーがお話されてましたが、富野監督からダメ出しがなかったそうですね。

先ほど初めてお聞きしたのですが、とても嬉しいです！ 役がハマっていたというのもありがたいことですね。オーディションのときに富野監督がおっしゃったことが頭に残っていたので、とにかく身体全体で芝居をしようと意識してたんです。それが功を奏したのかもしれませんね。

―― クリムの初登場シーンはかなりテンションが高かったですね。

そうですね、あのシーンから始まったので演技も入りやすかったのかなって思ってます。ボソボソ喋るような場面から入っていたら掴むのが遅れたかもしれません。クリムって折れないですし、挫折をまったく知らないキャラクターですよね。でも、そこがクリムの魅力のひとつだと思うんです。ほかのキャラクターに馬鹿にされても気に留めず、逆にそのキャラクターが良いことをすれば褒めることもありますから。憎まれ口が多いベルリに対してすごく良いお兄さんなんだなって思います。そういう部分に生まれや育ちが良いんだなって感じるところがありますね。

―― 決して嫌なキャラクターではないんですよね。

自分の芝居を聞いていて、だんだんベルリに対して態度が柔らかくなっているような気がするんです。ある意味、僕が現場に馴染んできた証拠なのかななんて思っています（笑）。

―― マスクとはライバル同士っぽいところがありますね。

あの2人はお互いライバルとは思ってないでしょうけどね。物語の中盤では共同戦線を張ることになるんですけど、マスクに「さすが天才！」って言われたら、クリムが「そういうことだが」って返してて、あ、ノッちゃうんだ！ って（笑）。2人の掛け合いはツッコミどころ満載なんですけど、彼らは基本的に真面目。でも、アフレコのブースで後ろの人が笑っているならそういうある種ギャグ的な要素も含まれていたんだよね？ と、あらためて確認している感じです。一見ギャグのようにも見えるマスクとクリムの掛け合いは、視聴者のみなさんも楽しみにされているんじゃないかなと思ったりしてます。

―― クリムの芝居のときはスタジオの皆さんが笑顔でいることが多いそうですよ。

そうなんですか（笑）。観てくださったファンの皆さんからも「良いキャラクターだよね」という反響も多くて、この役を演じられて良かったなと実感できましたし、これからまたあらためて気合を入れる要因にもなりました。クリム・ニックはお話が進むにつれてさらに魅力的なキャラクターになるんじゃないかと思っています。楽しみにしていてください！

（2014年11月赤坂にて収録）

PROFILE



逢坂良太（おおさか・りょうた）　8月2日生まれ。徳島県出身。『つり球』『革命機ヴァルヴレイヴ』『ガッチャマン クラウズ』『ダイヤのA』『シドニアの騎士』などに出演。

今際の台詞にはいろんな感情を込めました

小山剛志

デレンセン・サマター

監督の言葉をひたすら信じてやってました

―― デレンセンの第一印象をお聞かせください。

デレンセンが予想以上にイケメンだったので、最初に絵を見せていただいたときには「これ、俺でいいの？」って驚きましたよ（笑）。

―― デレンセンは第1話の冒頭から出ていましたね。

第1話のアフレコ現場は相当な緊張感がありました。僕はその中でも「坊主頭に先を取られた！」という物語の最初の台詞を任されていたので、本当に緊張していました。それに、そのとき富野（由悠季）監督もキャラクターの方向性を固める作業をされていたようで、テイク数が結構多かったんです。最初のひと言だけで7、8回は録りましたね。冒頭の台詞だけで体感時間で2時間くらいかかってたので、今日中に終わらないかもしれないと思うくらいでした（笑）。でも、富野監督自身は最初に「自分だけで考えてキャラクターを作るな」とおっしゃってたんですね。だから僕も台詞の意味を咀嚼しすぎないように「自分の持ってる声をまっすぐに出そう」と、その事だけに注力しました。とにかくひたすら監督の言葉を信じてやっていましたね（笑）。

―― 小山さんの声優としてのキャリアは『∀ガンダム（以下、∀）』が最初ですが、ふたたび富野監督の作品に参加されていかがでしたか。

『∀』のときの現場の記憶というか、緊張感がその後にまでずっと残ってて、富野監督を前にすると背筋が伸びてビシッとしてしまうんです。富野監督の現場には、未だに新人のような気持ちで臨んでおります（笑）。実は『∀』のときから富野監督にはあまり好かれてないだろうなっていう意識があったんです。『∀』が終わったときに「これで君と仕事しないですむと思うとせいせいするよ」っておっしゃられたので（笑）。だから『OVERMAN キングゲイナー』にしろ、今回にしろ、何で呼ばれたのか正直よく分かりません。

―― デレンセンが作中で退場することについてはご存知でしたか？

早いうちにお亡くなりになるとは聞いていました。ツイッターとかで視聴者の方々の感想を目にすると、デレンセンに対するみなさんの愛が凄いですね。僕が思っていた以上に、デレンセンはみなさんにとって魅力的なキャラクターだったみたいですね。

―― 「理想の上官」的な部分がありますよね。

そうですね。第4話では戦闘で失った部下の名前をひとりひとり挙げていました。強いし、部下思いですし。第1話でアイーダをひっぱたいたときは、てっきりヒールキャラになるもんだと思ってました（笑）。結局、負けたのだってベルリにだけですし。天才って言ってるクリムには負けてないですから（笑）。相当イカしたキャラクターですよ。

―― エンディングではベルリがカーヒルとデレンセンの2人と並ぶカットがありました。

あれは視聴者の方々からフラグだって散々言われてました（笑）。みんな分かってんだなって。

放送で観ると台詞に違和感がないんです

―― 第6話の収録についてはいかがでしたか？

デレンセン最後の回なので、いつにも増してひと言ひと言の意味をいろいろ考えて臨みました。特に考えたのは「ベルリ生徒だったか」という最後の台詞ですね。これはデレンセンの断末魔みたいなものなんですけど、ただワッと勢いで言うんじゃなくて、驚きだけでもない。何か一瞬の間にいろんな感情の要素を入れたくて、「殺されたのがベルリで良かった」という気持ちまで込められないかな？ と考えぬいた台詞でした。それを表現しきれたかどうかは分かりませんが。

―― ほかに印象的だったことは何ですか？

第4話の「チェストー！」をはじめ、ちょいちょい面白い台詞があるのですが、違和感がないように感じたのはさすが富野ワールドだなと思いました。最初に台本読んだときは、「これでいいのかな？」って思うんですけど、放送を観ると不思議としっくりくるんですよね。『ガンダム Gのレコンギスタ』にはそう思える場面が結構あって、デレンセンもこうした台詞のおかげで、単に強いだけじゃない、深みのあるキャラクターになったのではないかと思います。ただ、デレンセンが死んだことに対してベルリ以外のキャラクターがあまり気にしていないように見えるのが少し寂しいですね。特にケルベス！ 何かひと言くらいあってもいいんじゃないかと（笑）。

―― 石井（マーク）さんは第6話がベルリにとっても大きな転機になっているとおっしゃってました。

本当ですか！ マークに覚えてもらえてて嬉しいなあ（笑）。ファンの皆さんにもエンディングを観るたびに、ちょっとでもデレンセンのことを思い出してもらえると嬉しいですね。

（2014年11月赤坂にて収録）

PROFILE



小山剛志（こやま・つよし） 1967年10月4日生まれ。愛知県出身。声優として『∀ガンダム』『うたわれるもの』などへ出演するほか、ドラマ、舞台、CMナレーションなど、幅広い分野で活躍。

G-セルフをオモシロ超兵器にしたかった

イメージは完成していたG-セルフ

僕が『ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)』に参加したのは、先に制作に参加されていたカプコン時代の後輩である西村(キヌ)先生に誘われたからなんです。あと直接ではないですが、キャラクターデザインの吉田(健一)さんも、僕に参加してほしいと思っているようだというお話を人づてに伺っていました。そんな中、ある忘年会で富野(由悠季)監督とお会いしたときに「安田、助けろ!」なんてことを直接言われたんですね。監督は酔っ払ってらっしゃったので「俺を介抱しろ!」という意味なのかとも一瞬思いましたが(笑)。でも、監督が仕事以外のことをお話しするわけはないので「これは参加しなくちゃいけないな」ということになりました。その後、監督から直接お声がけいただいたことはなかったんですが、僕が『G-レコ』のミーティングに行ったら「スタッフは君らで決めてくれ」と任せてくださったので、以降はずっと応援していただいてますね。

あと、富野監督が新作アニメを手がけるなら当然ガンダムシリーズだと思っていたので、事前に主役機のイメージだけは固めていたんです。今のG-セルフのデザインのような目が大きく、アンテナが前に張り出していて、全体的にとんがった感じですね。目を大きくしたかったのは、もともと大河原(邦男)先生が描かれていたRX-78の目も大きくデザインされていたからです。でも、イメージから具体化までにおよそ2年くらいかかりました。実は、以前参加した『リング・オブ・ガンダム』のときも、G-セルフのようなデザインをやりたかったんです。でも、本広(克行)監督が「RX-78のようなデザインが良いだろう」とおっしゃったので、そのときは折衷案として少しディテールを加える程度にしました。

メカではなく、キャラクターとしてのガンダム

僕はガンダムをキャラクターだと思っていて、昔からのロボットアニメという文脈で作られたキャラクターの最高峰が『機動戦士ガンダム』だったと思うんです。そんな中、MSVや『機動戦士Zガンダム』を展開していくうちに、モビルスーツに詳細なディテールを加えるのが面白いという流れになり、現在まで続いているんですよね。もちろんそれはまったく問題ないですし、僕も好きです。でも、どんどん目が小さく細くなってきて、あるのかないのか分からないレベルになってきたので、誰かがリセットを試みても良いんじゃないかと思ったわけです。G-セルフはメカニック的な方向性を否定したのではなく「こういう方向のデザインもありますよ」と示すものなんです。なので、また誰かがここからメカニック的なデザインにしていけば良いんじゃないかなと思っています。

また、今回のガンダムはあまりこれまでのデザインから大きく変えないほうが良いんじゃないかと思ってたんです。『∀ガンダム(以下、∀)』から15年ぶりの富野ガンダムですし、監督はホビー寄りのガンダムをきっちり動かせる人なのに、それをやらないのはもったいないと。

『機動戦士ガンダム』の時代は、メカニカルな要素がそのままロマンになってたと思うんです。『鉄腕アトム』のころは未来感があって、『スター・ウォーズ』以降はリアル感が重要視されるようになりましたよね。それから35年が経ち、僕の周りには『ウルトラセブン』並みの通信機があって、量子コンピュータもある。でも、これではメカニカルなだけでロマンは生まれないなと思ったんです。だから、現在の科学の法則では到底できないような技術がG-セルフには必要だったんです。それを最も意識したのが、光を制御する装甲である「フォトン装甲」ですね。これは透明にもなれば不透明にもなり、真っ黒になれば光を貯めこむようなことができる素材なんだろうと。昔は液晶テレビがこんなに普及するなんて誰も思わなかったんですから、フォトン装甲もいつかできるはずだろうと思って。これをきっかけに、バンダイさんには色の変わるプラモデルを開発してほしいですね(笑)。

光のガンダムというテーマを受けて

モビルスーツのデザインをするにあたって富野監督から特に明確なリクエストはなかったのですが、「フォトン・バッテリー」というワードを

安田朗

メカニカルデザイン

『∀ガンダム』でキャラクター原案を手がけたのち、
多くのガンダムシリーズで個性的なデザインを視聴者に印象づけた安田さん。
本作のスタッフに参加した経緯や、主役機・G-セルフの誕生秘話を語っていただいた。

いただきました。このフォトン・バッテリーの何が凄いかと言うと、これまでガンダムシリーズでずっと使われてきたエネルギー源である核融合炉が初めて違うものになったんです。監督としては「エネルギー源を変えたんだから分かってるよね？」というニュアンスがあったんだと思います。フォトン、つまり光をテーマにすることで、当然行き着くところは虹の七色ですよね。でも、ただ七色にするというのはちょっと無理があるので七系統と捉えて、青の系統、赤の系統……と考えていきました。青の系統はもともとG-セルフ用に開発された標準型、赤はアサルトタイプ用に作られたガンダムのためのもので、さらにそれぞれのバックパックとセットになったガンダムが存在するだろうとイメージしていきました。ちなみにこのバックパックの構想自体はかなり前から考えていたのですが、アイデアとして提出したのは2013年の5月頃です。もちろん監督には事前に口頭で伝えてたんですけど、「色が変わるのでレインボーガンダムなんてどうでしょう？」なんて言ったら鼻で笑われてしまって(笑)。そんなわけで、5月頃に改めて提出してみたんですが、そのときの会議では監督が終始無言になってしまいました。物語にも影響する大きな変更ですし、スケジュール的にもギリギリでしたしね……。会議の後、周りの人から「あれは危なかったですね」なんて言われて(笑)。その場で怒られることはありませんでしたが、監督にもいろいろな葛藤があったんでしょうね。

バックパックはオモシロ超兵器

バックパックの特徴としてはもうひとつ、G-セルフをオモシロ超兵器にしたかったというのがあります。実装備としてそのフィールドに特化していて最強だけど、一方で不安定な一芸に秀でたものが良いなって思ったんです。例えばリフレクターパックって強いですけど、ビームを歪ませるような能力って『機動戦士ガンダムUC』にも登場した機能ですよね。でも、見た目を印象づけるために『G-レコ』の世界にも登場させて、超能力的なキャラクターにしたいという気持ちがあったんです。

作中最後に登場させる予定のバックパックのデザインは、もう仕上げたんですけど、個人的にはまだやりたりないですね(笑)。七系統はすべて頭の中にイメージできてますし、いつか描いてみたいと思っています。それに、いずれはファンのみなさんが考えたバックパックも見てみたいですね。青の系統だけでも何色かに細分化すれば、フォトン装甲で作られたバックパックや、ランドセルそのままなものもあっても面白いと思うんです。こういう発想はいくらでもあっていいんですよ。また、こうした発展性、ノリシロは作品の人気があってこそのものですから。放送が始まったり、プラモデルが発売されてからの反応が大きいのもさすがガンダムだなと思いました。みなさんに支えられている『G-レコ』をこれからも応援よろしくお願いします。

PROFILE

安田 朗（やすだ・あきら） アニメーターを経て、カプコンでゲーム『ストリートファイターⅡ』『ヴァンパイア』『ストリートファイターⅢ』の制作に参加。その後、『∀ガンダム』（キャラクター原案）、『OVERMAN キングゲイナー』（メカデザイン）、『コードギアス 反逆のルルーシュ』（ナイトメアデザイン）、『モーレツ宇宙海賊』（キャラクターデザイン原案）などの作品で活躍。『∀ガンダム』をモチーフとしたコミック「月の風」、イラストレーターとしても多数のパッケージアートを担当するなど多岐にわたって活動している。

◀レクテン ガンダムシリーズという枠がなくても自然に感じるメカにしたかったんです。宇宙飛行士っぽいイメージで顔が印象的になるように描きつつ、ジムより胸のダクトをひとつに減らしていますね。あと、顔にかかるシャッターは監督が加えられたものです。「考えてこい」と言われていたんですけど、いつの間にかに描き足されてました(笑)。

◀G-セルフ大気圏用バックパックラフデザインの大気圏用バックパック付G-セルフ
変形して飛ぶのも良いんですけど、空気に乗ってる感じがしっくりくるかなと思ったんです。『∀』ほど自由に飛ぶのではなく、もう少し不自由さがほしかったんです。

◀コア・ファイター 最初はG-セルフの後部上方から背中に入れるつもりだったんですけど、監督から「複雑でどこに人がいるのか分かりにくく、現実的ではない」と言われました。そこで、後方からズドンと入れるタイプにしてほしいとオーダーされ、それを24時間以内に仕上げることになったんです。あと、コックピットに4人乗れるようにとも言われたので、車の中や電話ボックスの中に何人入れるか調べたんですが、意外とたくさん入るんですね。この広さだったら無理はないだろうと思ってます。

ミックは世界で一番良い女だと思って演じています

鷄冠井美智子

ミック・ジャック

アフレコは第1話から見学させていただきました

――オーディションに参加された頃のエピソードをお聞かせください。

一次オーディションのときには富野（由悠季）監督がいらっしゃらなかったので、キャラクターについての説明やディレクションも特になく、自分が持っているスキルを出しました。資料には「男装の麗人」と書いてあったので、イケメン女子というか、女の子が憧れる女子のイメージでしたね。その後、最終オーディションで初めて監督とお会いしましたが、厳しい方だと聞いていたのでとても緊張していました。これまで私が参加したアフレコでは、ブースの外から声だけで指示してもらうことが多かったんですが、富野監督はブースの中へ来て「こっちの要望は全部満たしてる。だけど、アニメってことを深く意識してるね」とおっしゃられたんです。「声をキャラクターに当てるんじゃなくて、そこに生きた人間が欲しいから声優さんを選んでる。だから生の声を出して、そこに生きてください」とも言ってくださったんですが、その言葉にはとても感動した記憶があります。

――役が決まったときのお気持ちはいかがでしたか？

とても嬉しかったんですが、同時にプレッシャーも大きかったです。ミックというキャラクターは、私も一目で気に入っていたので、同じように視聴者の方も期待されている部分が大きいでしょうからね。

――最初の収録はいかがでしたか？

ミックの初登場は第5話だったんですが、実は私は初回のアフレコから見学させてもらっていたんです。第1話のアフレコでは、もちろん自分の台詞はないですし、「お邪魔しまーす……」という感じでブースの中にいさせてもらいました。ほかのキャストの皆さんのお芝居や、監督たちのリアクションなんかを見ながら、私自身もとても緊張していましたね（笑）。でも、そのときの現場の空気を見ていたからか、初めての芝居のときにはあまり緊張することはなかったんです。

――収録のときの富野監督の様子はいかがですか？

富野監督は気付いたらいつもブースの中にいらっしゃるんです！　フッと見るとキャストさんの横に座っていたりして（笑）。演技についてのディレクションをする際も、基本的にキャストが座っている前に正座されて、一対一で指示してくださるんです。私は富野監督にミックという役の解釈についてのお話をしていただいたことがありました。

――ミックを演じるうえで意識されていることはありますか？

実はあまり役作りをしていないんです。ミックは私の素のテンションと近いところがありますし、また富野監督が「生のままの声や素の芝居」というニュアンスを求められてるということもあるので、意識してつくらないようにしてますね。ただ、女になり過ぎないように気をつけてはいます。ミックはクリムと良い雰囲気を他人に見せながら政治的な話をするときも多いので、内容を読み解いていく際も、そこは理解していないと難しいんだなといつも感じていまして。彼女はサバサバした性格なうえに、アダルトな印象や格好良さもある。なので、大人の女性のセクシーさがどんなときでも出るようにと考えて演技はしています。でも、それが女々しかったり、キャピキャピしちゃうと、クリムと並んだときにあまり上手くいかないんです。女になり過ぎた演技をしてしまうと、クリムに媚びてるようにも感じてしまう。だから、クリムを手のひらの上で転がすくらいの気持ちでいかないと！（笑）なので、良い意味でイーブンなところにいるつもりです。

――と言いつつも、クリムが演説しているときなどは手綱を握ってる感じが出ていますよね。

そういう関係って面白いですし、描かれていない"何か"を匂わすところでもありますからね。だから、ブンブンさせてます！（笑）

クリムとの掛け合いはノリノリになっちゃいます！

――逢坂（良太）さんが、ミックとの掛け合いはとてもやりやすいとおっしゃってました

ミックは女版クリムみたいなものですし、似たもの同士でもあるんです（笑）。戦闘中にも2人の掛け合いがあるんですけど、私は画面を見るよりも台本を見ながら芝居することが多いので、クリムの台詞のあとに私の台詞、と繰り返し演じていたら、ノリノリになりすぎてしまって。パッと画面を確認したら、絵よりも先に台詞が走り過ぎていて、慌ててスローテンポにしたり……クリムとの掛け合いでは、結構そういうことがあるんですよ（笑）。

――これまでで一番印象的だった台詞を教えてください。

バララに言う「あたしの大尉を鶏飛ばしたのは許せないって言ってるんだ！」っていう台詞です！　ようやくミックが感情をむき出しにして言えたんです。それまではクリムの裏をかくような会話もありましたけど、サポートを務めるミックは、やっぱり彼のことをパートナーとして心配したり、想ってあげられるんだなって感じたお気に入りの台詞ですね。

――終盤にかけてのミックの魅力をお聞かせください。

富野監督から「自分のことを世界で一番良い女だと思っていて、格好良いこと以外意識しなくて良い」と最初に言われていたんです。なので、ミックには仮に敵にやられたとしても最後まで格好良い女でいてほしいですね！
（2014年12月赤坂にて収録）

PROFILE



鷄冠井美智子（かいでん・みちこ）　6月24日生まれ。青森県出身。アニメ『進撃の巨人』『黒子のバスケ』『ぎんぎつね』『ダンボール戦機WARS』、海外ドラマ『CSI：NY シーズン9』など、多方面で活躍。

みなさんにはギャップを楽しんでもらいたいです

田中敦子

ウィルミット・ゼナム

富野監督には以前より 大人として見てもらえたのかもしれません

―― 久しぶりに参加された富野(由悠季)監督の作品はいかがでしたか?

私は『機動戦士Vガンダム』『ブレンパワード』以来の参加となりますが、富野監督はまったくお変わりありませんでした。監督は昔からバイタリティがあって、人を惹きつける話し方をされるエネルギッシュな方です。ただ、以前は黒っぽいお洋服を着られていることが多かったんですけど、最近では色鮮やかなピンクとか赤とかカラフルなお洋服をお召しになられていますね(笑)。

―― ウィルミット・ゼナムというキャラクターを演じられたご感想をお聞かせください。

これまでに参加した富野監督の作品では、兵士という立場のキャラクターを演じさせていただきましたが、ウィルミットはキャピタル・タワーの運行長官という、直接戦うことはないキャラクターですよね。これまでのように戦いの中には身を置いているんですけど、母親という役柄だったので、私自身を少しは大人として見ていただけるようになったのかなと思いました(笑)。もちろん戦う役柄も楽しいですが、このような役に選ばれたのはすごく光栄です。

―― 第7話、第8話では、ウィルミットの母親という側面が特に表れているのではないかと思います 富野監督とはどのようなお話をされたのでしょうか?

当初、富野監督からは「ウィルミットは偉い人で、部下もたくさんいて、みんながおっかないと思ってるおばちゃん。でも、やっぱり息子に対する愛情は人一倍持っていてほしい」と言われていました。それを自分の中でも反芻して演じてきましたが、第7話で急に母親らしい台詞が増え、さらにベルリを追いかけるという状況を与えられたので「ここからが母親としてのウィルミットの見せどころなんだろうな」って思ったんです。

――第7話以降はどのようなことを意識されてウィルミットを演じられましたか?

『ガンダム』シリーズって、モビルスーツや戦闘シーンなど、みんなが格好良いと感じる部分が注目されがちですけど、私のような少し年齢が上の人間を使っていただくからには、格好良いと思う部分以外での広がりや奥行きがあると良いなと考えていました。例えば、お偉いさんで普段は怖い人でも、親としてはすごく滑稽だな……とか。人間って一面だけじゃないので、表裏や意外性と言いますか、そういう部分が見えてクスッと笑ってもらえると良いなと思って演じていました。それを富野監督や木村(絵理子)音響監督からも面白がっていただけたので、ちょっと調子に乗った部分もあります(笑)。

―― 第7話で、自室に入ったウィルミットが急に笑い出すシーンは驚きました。

私は最初、そのシーンを「気が抜けたんだ」というふうに捉えていました。でも、監督からいくつか笑いのパターンをやってみてほしいと要求され、その中で「カバの剥製を自分に見立てて、自身を嘲笑するという笑いであっても良いよ」とおっしゃられたこともあって。イメージを固定してしまうので、あまり言い切らないほうが良いとは思うんですけど、ウィルミットはベルリを助けたいのに何もできない自分の滑稽さを、あの剥製に重ねあわせているのかなって考えたりしました。

―― そこから、だんだんとウィルミットの“母親”としての部分が膨らんでいきました。

グライダーのくだりとかですよね? 「いつの水だ?」と(笑)。息子に会いに行くことしか考えていない、彼女の母としての純粋な姿だと思っていました。声の仕事は、舞台のように自分の姿が出ないだけに、思いっきりできる醍醐味があって、そこに面白さがあると思っています。だからやりたいだけやらせていただけて幸せでした!

母は偉大な反面、 愚かなものだということを表現したい

―― グライダーのシーンは一人芝居でもありますし、心の声もすべて出ていたかと思います。

母親は偉大だから、子どもは超えられないものだと思われることが多いんですけど、その反面、子供のためなら何でもできる、すごく愚かな部分もある。なので、傍から見たら滑稽なものだというところが出てれば良いかなと考えていました。シナモンクッキーの台詞は、一人暮らしをする子どものために田舎から母親が好物を持って行こうとしたけど、出かけにバタバタしちゃって忘れちゃった……という気持ちで、いつまでも子どもの好きなものは忘れない、母親のありがたい心理だろうと理解していました。そういう部分が、富野監督の上手いところで、面白い部分なんですよね。ウィルミットというキャラクターも、視聴者のみなさんにはギャップを楽しんでいただきたいんです。すごく高圧的な台詞の後でも、ベルに対してはデレデレだったり。視聴者のみなさんが、笑ったり突っ込んだり、そういった部分を楽しんでくれているのかなと想像するのが私は好きです(笑)。
(2014年12月赤坂にて収録)

PROFILE



田中敦子(たなか・あつこ) 11月14日生まれ。群馬県出身。『攻殻機動隊』シリーズ、『ジョジョの奇妙な冒険』などのアニメへの参加をはじめ、ゲーム、洋画の吹き替え、バラエティ番組のナレーションなど、幅広く活躍。

今こうして一緒に仕事ができるのは感慨深い

マックナイフは主役機だった？

富野(由悠季)監督との出会いは、ある短編映像のお手伝いをするということで呼ばれたのがきっかけでした。結局そのお仕事が実現することはなかったのですが、それから一年位が経った頃「今度ガンダムであってガンダムでない作品を作りたいので手伝ってほしい」とオファーをいただいたんです。富野監督はもう二度と会えないだろうと思っていたほど雲の上の存在の方でしたし、こんなに密接にお仕事をさせていただくことになるとは思っていませんでした。

そんなわけで、メカの打ち合わせに顔を出すことになったのですが、企画をつくっていく段階から呼んでいただいたため、具体的にこういうデザインがほしいというオーダーもなかったんです。スタッフみんなでいろんな意見を出し合い、言ったことがそのまま反映されていく作業は刺激的でしたね。これまでの仕事では「こういう役割で誰が乗るもの」と具体的なオーダーを受けてデザインすることが多かったんです。それが４年程前でしょうか。

この頃に主役機をイメージしたメカをいくつか描いたのですが、実はその中のひとつがマックナイフの原型になるものなんです。マックナイフを主役機として提出していたくらいなので、今とは全然違った気分で作業していたことが分かりますよね(笑)。その頃に描いた僕のG-セルフ案で、吉田(健一)さんが「ニュータイプエース」にイメージイラストを発表したところで一旦作業が途切れていたんですが、次に呼ばれたときには安田(朗)さんが入られるという話を聞いたんです。安田さんを入れるからには「もう自分はクビだろうな」と思ったので、最後に何としてでもデザインをブチ上げようと思い、正月休みを返上して全勢力のメカを全部で30機ほど描きました。その中にはグリモアの原型や、これから終盤に向かって登場するメカも多くあります。

『ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)』に参加されているほかのメカデザイナーの方はこれまでの実績があるので「以前デザインしたあのメカのように」みたいなオーダーにも対応できると思うんですが、僕にはそういうものがなかったのでポートフォリオがないとマズイなと思ってたんですよね。

映像優先で決められた勢力分け

ちなみにデザインしたメカですが、これらは富野監督や安田さんに勢力ごとに再振り分けしていただきました。僕はグリモアをキャピタル・アーミィが運用する５～６m級の小さいモビルスーツのつもりでデザインしたんですが、安田さんから「海賊側にした方が良いんじゃない？」という助言を受けたんですね。でも、そうすると勢力ごとにルックスがズレてしまうので、またそれぞれをつくり直していくという作業を続け、最終的に良い具合にまとめることができました。富野監督は各勢力メカのシャッフルを物語の最後までやっていただきましたが、僕には真似できないとても神がかったシャッフルでした。

僕は細かいところを気にしてしまうので、例えばジオンだったらモノアイで緑を基調としているような、まとまりで見せたいと思うんですね。でも、監督は映像に登場するメカの順番やインパクトの強さで決められてるようなんです。それでも各組織ごとの系譜がしっかり見えるようになっていたので、さすがだなと思いました。まさかカットシーの次に登場するのがエルフ・ブルックなのには驚きましたが(笑)。エルフ・ブルはどこで使うと決めていたわけではなく描きましたが、エルフシリーズには以前ボツになっていたマックナイフの要素を取り入れていたために、それが最終的にエルフ・ブル→エルフ・ブルック→マックナイフと登場させる土壌が出来上がっていたのでビックリしましたね。こういう面白さは数あればこそのことですし、この順番が映像のインパクトとして良いグラデーションになってたんだと思います。

モビルスーツのデザイン作業はもうほとんど終わりましたが、僕のデザインしたメカがこの物量で出てくる作品は今後もうないんじゃないで

形部一平

メカニカルデザイン

『ガンダム Gのレコンギスタ』に登場する大部分のモビルスーツデザインを担当された形部さん。
富野監督が見出した才能が、いかにして本作のメカを形作っていったのか……
その苦労を語っていただいた。

しょうかね。富野監督には僕のデザインしたメカをプラスα以上の演出で動かしていただけるので、放送を観るのを毎回楽しみにしています。家族みんなで驚いたり、子どもには「あれお父さんがデザインしたんだぜ！」って自慢したりしてますね(笑)。

僕は今40歳なんですけど、子どもの頃は富野監督の作品を毎回楽しみに観ていたんです。周りの友人が『キン肉マン』や『ビックリマン』だと騒いでいても僕はずっとロボットが好きだったので、今こうして一緒に仕事ができるのは感慨深いですね。……と言いたいところですが、まだ放送は終わっていないので未だに仕事をしている感じが抜けきっていないんです(笑)。だから放送が終わってから一年くらい経てば、あらためて参加できて良かったと振り返れるんだと思いますね。

それに、そもそも僕がロボットをデザインすることができるなんて思っていませんでした。富野監督に誘っていただいた時点では、描いたことがなかったですからね。なので、仕事の幅が広がったのは嬉しいことでもすし、監督にはとても感謝しています。あと、『G-レコ』のプラモデルも全部作ってますよ！ ……大体は息子ですけどね(笑)。「立体として成立するかな？」と思いながら自分が描いたデザインがちゃんとプラモデルになってるので良かったなぁって。立体になったことでいろいろと勉強になりました。採用されなかったメカもまだまだありますし、MSVのようなことも機会があればやってみたいですね。

PROFILE

形部一平（ぎょうぶ・いっぺい） 「NIKE」「adidas」「SONY」「コカ・コーラ」「JR西日本」といった企業広告、東京ゲームショウのメインビジュアルなど多岐にわたって活躍するイラストレーター。デザイナーとしてもアニメ『セイクリッドセブン』のキャラクター原案などで活躍している。

▲**グリモア初期稿** グリモアは端役のちょっとした小型マシンのつもりでリラックスして描いたので、ガンダムっぽさから遠いものだったんです。でもそれをメカデザインの中心に据えたことで、考え方が変わりました。顔はジェイソンのホッケーマスクをイメージしていましたが、打ち合わせの中で富野監督が「怪人のイメージで」とラフを描いてくださったものが元になってます

▲**グリモア コックピットブロック** 腹部の球状ブロックがモンテーロなどと比べると大きくなっていて、一度は合わせようと思って、モンテーロの脚部を大きくしたりもしましたが最終的には変えていません。結局、そこは無視してグリモアには装甲がもうひと回りあって大きいんだということにしようと思ったんです

▶**マックナイフ 爆弾** 広げた手足で飛べるようになってるメカが人型になるというものです。ミサイルを仕込んだ場所的にギャグとして取られる方がいるようですけど、僕は大真面目なんですよ！ もともと宇宙で使うつもりじゃなくて、大気圏内で揚力を得ながら飛んで敵に爆弾を落とそうとしたらあの恰好になったんです。

▲**カットシー 脚のサーベルギミック** キャピタル・アーミィは空を飛ぶことにこだわった部隊なので、飛んでしまえば手も脚も関係ないです。脚にビーム・サーベルがあって良いだろうと思ったんです。それが今までと違ったアクションになるでしょうしね

◀**エルフ・ブルック イメージイラスト** 放送では海の上でこの編隊を再現してましたけど、僕は地上への絨毯爆撃もしくは脚のビーム・サーベルで破壊しながらの編隊飛行というつもりで描きました。

◀**G-アルケイン** G-セルフが主役として立つように、ガンキャノン的なゴツイものをデザインしようと思ったんですが、富野監督から「女の子のラインで」と言われて描き直したんです。羽根を勝手に付けた段階で「これ変形できるな！」と気付いたので描いたんですが、今では変形しないことがネタになってて面白いですよね(笑)。

◀**モンテーロ** もともとはアイーダ用の機体としてデザインしたんですが、クリム用にも色違いの機体を描いたんです。今回のデザイン作業では、複雑に変形するものではなく、軽く可変して飛べるものを説得力のあるように見せたいという気持ちがありました。そのため、胸に機首がくるようなデザインにしていたんですが、監督からそこにお立ち台を付けてほしいと言われたんです

◀**ジャハナム** 今回の企画の成り立ちからするとザクっぽいものは遠慮していたので、トワサンガ用に描いた人間的なシルエットのモビルスーツだったんですが、だんだんとザクに寄せていきました。数多いモビルスーツ群の中で安心感のあるデザインになり、足場を固めてくれたと思います

佐藤拓也×中原麻衣

マスク／ルイン・リー×バララ・ペオール

──ご自身が演じているキャラクターの印象をお聞かせください。

中原麻衣（以下、中原）　バララには特別な背景があるわけではないので、まず何者なんだろう？ というところから始まりましたね。最初に参加したアフレコでは自分で考えたバララ像をイメージして臨んだのですが、富野（由悠季）監督が「かわいいキャラクターだから」と言ってくださり、ますます考えてしまいました。かわいいってなんだろう？ って（笑）。監督のおっしゃる「かわいい」は一般的な「かわいい」と少し違うみたいなので難しかったです。「あなたの中の最大のかわいいで！」と言われたので、萌えかな？ なんて思いましたけど、そっちじゃないですしね（笑）。それとマスクとの関係性は考えましたね……浮気相手？ かなって（笑）。

佐藤拓也（以下、佐藤）　あぁ……（苦笑）。

中原　マスクはマニィという彼女がいるけど、バララには癒やしを求めているキャラクターだと教えていただいて、徐々に関係を理解していったという感じです。

佐藤　なぜか、凄くこの場に居づらい（笑）。

中原　でも今回、こういう場を設けていただいたので、マニィにはちょっと勝ったなという気分です（笑）。

佐藤　マニィ、ごめん……。でもバララ初登場の回（第９話）でマスクが撃墜されたとき、あんなにも名前を連呼するほど、マスクの精神的な面を占めている存在なんですよね。マスクが人生をかけて挑もうとする戦場は、バララという存在が「マスク」を着けたルイン・リーを誰よりも受け入れてくれたんじゃないかなとイメージしました。



部下でありながら年齢は上だと思いますし、ここぞというときに尻を叩いてくれる人。盛り立ててくれる人なのかなと。マニィとはまったく違うタイプの女性ですよね。きっと、今まで過ごしてきた日常を切り離せないと戦いに行けなかったと思うんです。ずっとマニィが近くにいたら甘えも生まれたでしょうしね。優等生だった頃のルインは、自分がクンタラとして差別されてることのコンプレックスを抱えつつも表に出さず、優等生という日の当たる場所にいるため、自分を抑圧しなければいけなかったと思うんです。それがマスクを着けることで発散されて、大人たれ、兵士たれとして背伸びをしている。という感情を常に感じています。それを支えてくれているのがバララなのでしょう。

──お２人から見た富野監督の印象はいかがでしょうか？

佐藤　お会いするまでは叱られるんじゃないかと思ってました。……いや、まったくの想像でしたけど（笑）。実際にお会いした監督自身は凄くパッションに溢れる人ですし、物理的な熱よりもご自身が発せられる空気や言葉の熱が凄くて、とても刺激を受けてる気がします。スタジオでは誰よりも元気が良いですからね。お芝居については、監督自身の下地がありつつも、いつも役者に預けてくれているのだなと感じています。

中原　富野監督がおっしゃっていることはとても正しいんですが、監督という人を理解しなければ、分からない言葉がたくさんあるので、富野節を理解しようと毎回頑張ってます。家に帰ってからも思い返すんですけど、富野監督はやっぱり人を描いている人で、人間についてとてもお詳しいんですよね。

佐藤　作品世界の人物が生き生きしてるので、僕たちも彼らのように生きなきゃいけないなと思えてくるんです。そういう気持ちを持っておかないと、役になれない。今までになかった感覚を引っ張りだしていただいてるところはあります。

──お互いのキャラクターの印象はいかがですか？

佐藤　バララは最初、マスクを心配してくれるかわいい女の子って思うじゃないですか。でも第9話で「落ち着いたらそっちに行く」って台詞から笑顔までの一瞬の間で、バララって本当は怖い人だって思ったんです。この人の前ではちゃんとやらないとひどい目にあうかもしれない……めちゃくちゃ自分をフォローしたり盛り立ててくれるけど、ヘマしたら怖いことになるだろうって気がしましたね。それに、第16話で「マスクはあの女に甘いから」ってバララが冷たい声で言ってたのって超怖いですよね（笑）。決してマスクに心酔してるわけではなく、何かしらの動機があるんでしょうけど、彼女の笑顔や言葉は鵜呑みにできないなって思います。腹の中が読めない女性の怖さ



があります。それだけ「できる」女性だってこともあるのですけれど。

中原　そんなマスクって、まさに「男の子」って感じですよね。佐藤さんの言うとおり、マスクになるために必要なのはバララで、マニィだとダメ。でも結局、両方好きなんだっていうのは男の子なんだなぁって(笑)。

佐藤　(いたたまれない表情)

中原　男の子ってそういうものでしょうし、単に格好良い男の子じゃなくて人間らしくて良いなって思いますよ(笑)。



佐藤　監督が「クリムとマスクはバカなんです」とおっしゃってたんですよ。結局、2人ともベルリと違って、目先の目的や目標に熱中できる幸せ者なんです。似たもの同志だから第13話の言い合いだって、腹の中では、お互いがバカだなって笑い合ってるんですよね(笑)。

中原　でも、マスクは真面目ですよね。

佐藤　真面目です。もっと要領よくやれば目的を達成できるはずなのに、その性格が邪魔をしてバララにも「ドジ」って言われてしまう。オーディションのときには思わなかったんですけど、収録が進むうちに、本人は一生懸命に格好良くやってるようですけど、まわりから見たら隙だらけ。完璧な人にしちゃいけない、その脇の甘さがあるからきっとマスクなんだろうなって。

――最初は格好良いキャラクターで演じられていたんですね。

佐藤　「そのつもり」でした。でもマスクを着けての初陣で敗走したときに「あんな性能聞いていない！」って口走ってしまう(笑)。戦場に身を投じて、いよいよ夢の実現をと浮足立ってしまったがためにツメの甘さが目立ってしまったんでしょう(笑)。

中原　今の彼は過去に縛られてるからずっと男の子ですけど、きっと最終話に向かっていく中でそれを乗り越えて格好良くなる気がする！

佐藤　あぁ優しいなぁ。きっとバララもそう言っててくれたから、マスクも毎回出撃できてたんでしょうね(笑)。

――そんなマスクですが、第22話ではマニィとの関係がハッキリして、少し浮かれたのではないでしょうか？

佐藤　浮かれというか、心底ほっとしたんでしょうね。マニィと再会したことで自分の中のマニィという存在がいかに大事な存在か気づいたのかなと思います。第23話の頃には吹っ切れたんでしょうね。マスクを着けてはいるけれど、それまでのポーズではない、等身大のルインで戦う決意ができたんだろうと。でもマニィが帰って来たときのバララの背中が、もう……(苦笑)。

中原　彼女は大人ですよね。たぶん、彼女の目的はマスクと一緒にいてラブラブしてることじゃなくて、彼が良い意味で成長してほしいなって思ってるんじゃないかな。マニィとのやりとりを見て、役目が終わったなって思ったんだろうなって……自分の気持ちを納得させました(笑)。

――最後に、最終話に向けてのお気持ちはいかがですか？

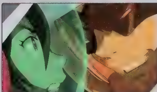
佐藤　マスクは生き延びるのか？　その一点です。マスクは悲願を達成できるのかということも大事ですが、死んだらそこで終わりですし。生きてさえいれば物語の中で描ききれなくても、可能性が残りますしね。

中原　私はバララに生きていてほしいですし、マスクには悲願を達成してほしいなって思ってます。これまでずっと応援してきたわけなので、ようやく今日のアフレコ(第23話)で彼の生い立ちを佐藤さんから詳しく聞いて、俄然応援したくなりました！

富野監督には「間違いがないものを作っているから、設定が分からなくても大丈夫、信じて演じてくれ」とおっしゃっていただきましたが、私自身、バララについて理解しきれないところがあって大変でした。それにバララが出てない話数ではアフレコに参加していないので、戻ってきたときに困惑することもあったんですけど、佐藤さんがすごくお詳しいのでいつも助けていただいてたんです(笑)。分からないところは佐藤さんに聞いて自分の中で補ってました。今日はマスクが努力してる人だとあらためて分かりましたし、努力が報われる世の中であってほしいので、マスクには頑張ってほしいなって思っています。

佐藤　なんて良い人なんだ！　バララにも良い男性が見つかるといいですね！

中原　いや、彼女は普通の恋愛ができなさそうかな(笑)。



PROFILE

佐藤拓也（さとう・たくや）　5月19日生まれ。宮城県出身。『ガンダムビルドファイターズ』『ガンダムビルドファイターズトライ』『ジョジョの奇妙な冒険』『義風堂々!! 兼続と慶次』『カードファイト!! ヴァンガード』など多数のアニメに出演。吹き替え、ゲームなど幅広く活躍する。



中原麻衣（なかはら・まい）　2月23日生まれ。福岡県出身。『七人のナナ』『カレイドスター』『神魂合体ゴーダンナー!!』『舞-HiME』『刀語』『境界線上のホライゾン』『月刊少女野崎くん』『メカクシティアクターズ』などに出演するほか、ラジオ、ゲームなどで活躍。

「ぜひやらせてください」とお願いしました

富野さんの教えは今後のフィルムに影響してくると思います

子どもの頃からガンダムのファンだったんですが、中学生のときにＴＶで放送していた『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』を観て、富野(由悠季)さんの作品は「ほかの作品と目指してるもの、志が違う。人間を描こうという意輪がある」と感じて、そこからマニアックに富野さんの作品を追いかけていきましたね。高校の頃、同じ温度で追いかけていたのが実は太宰治で、僕の中では２人とも「通り一遍でない人間の本質」を描こうとしているという意味で、同じ系統の人だったんです。そのときの自分における目標とする表現者でしたね。

そんな富野さんの新作が動き始めていると聞いたのは一昨年(2013年)の９月頃でした。僕が監督を務めた『進撃の巨人』で、『OVERMANキングゲイナー(以下、キングゲイナー)』で演出に携わられていた横山(彰利)さんと吉田(健一)さんにお手伝いしていただいていて、お話を伺いました。『キングゲイナー』が制作されていた頃はまだ一人前ではなかった時期だったので、完全にお客さんとして楽しむしかなかったんですが「今ならひょっとしてお役に立てるかもしれない」と思ったんです。その後、あるイベントでお世話になった笠岡(淳平)さんが『ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)』に設定制作で入られると聞き「ぜひやらせてください」とお願いしました。

ただ、WIT STUDIOでの仕事はたくさんありましたし、たとえ短期間でもひとりで飛び出してサンライズで仕事をするのは難しそうだったのでいっそWIT STUDIOに「グロスで受けられないか？」と相談したんです。そしたら、WIT STUDIOとしても『G-レコ』をやることが宣伝になるという判断をいただけたので実際に参加することに決まりました。

シナリオから絵コンテ、さらに

参加した頃は「さて、富野さんに一体何を怒られるか」ということばかりを考えてました。「僕が描いた絵コンテもひょっとしたら1コマも使われないかも」とも思ってました。でも、どんな言葉であれ、富野さんからいただいたものを吸収してすべて自分の肥やしにしたかったんです。もし、富野さんに見せた絵コンテが全修正されても、必ず処理演出もやらせてもらおうと思っていました。

各話参加の演出さんは皆さんそうだと思いますが、絵コンテを描く上で大変だったのは、固有名詞の意味や関係性、世界観を理解することでした。設定やシナリオ、絵コンテを理解しようと何度も読み返しましたね。絵コンテ打ち合わせの前は、受験勉強以来のガリ勉状態でしたよ(笑)。僕は巨大ロボットものを手がけるのも初めてだったので、それこそ富野さんの作品を再勉強して、複雑な設定をどうやって手短かに理解させているかを自分なりに研究しました。そうやって見れば見るほど知恵の塊で、職人としての富野さんの手際にあらためて感銘を受けましたね。

絵コンテ打ち合わせのとき、富野さんは「元気のあるフィルムを作る。子どもに観せるための楽しいアニメ」と作品のテーマをはっきりおっしゃったんです。富野さんのダークな作品も好きですが、今の監督がその方向性を目指すのなら喜んでそうしようと思いました。第10話は色々と僕がアレンジしたように見えたかもしれませんが、シナリオは神の言葉、その通りにやることしか考えてなかったです。変更になったところは富野さんがご自身で変えられたところですよ。

例えば、第10話でウーシァを倒した後、G-セルフがG-アルケインをおぶって、何度も何度もジャンプして帰投するあたりの一連は、富野さんが絵コンテチェックで足されたところです。シナリオや自分の絵コンテではもっと淡白なものだったんですが、その前のシーンで自分が「高トルクパックはちょっと噴いてはすぐ墜落する」という描写をやったので「それならばこうできる」と切り返されたわけです。すごく叙情的な印象になりましたし、アイーダにベルリがドキッとするくだりも含めて素晴らしいシーンですよね。富野さんも「とても気に入っています」とおっしゃられていました。

お叱りはご褒美!?

制作中で最も思い出深かったのは、カッティング作業のときでした。その日を迎えるまですごく不安でしたが、自分の提出したフィルムは富野さ

荒木哲郎

第10話 絵コンテ・演出

富野さんのファン――という気持ちから『ガンダム Gのレコンギスタ』に真正面から挑んだ荒木哲郎。
WIT STUDIOの精鋭と共に、いかにして「元気のG」をフィルムにしたのか？
その思い、監督との熾烈にして幸福(!?)なやりとりを伺った。

んにすごく喜んでいただけたし、その日はたまたまスーパームーンの日で全員で外に出て大きな月を眺めたりしたんです。「今日は何て素晴らしい日だろう」と思いました。それまでは毎日「今日こそきっと富野さんに怒られる」と心配ばかりしていたんですが(笑)、振り返ってみると楽しいことばかりでご褒美みたいな感じでしたね。

唯一お叱りを受けたと言えば、文章だけでしょうか。それもある意味ご褒美ですけど(笑)。富野さんに監修していただいた絵コンテにはびっしりと付箋が貼ってあって「とにかく分かっていませんね」「それでは失格です」「これについては反吐がでます」「それでは女は口説けません」などのコメントが書き連ねてありました。それと「劇を演出するということを分かってほしい」というコメントに重ねて「明快な回答ができなければ演出はやめた方がいい」と投げかけられたものもありました。これはまだ僕の中で確信のある答えが出せてないんです。何となくイメージしている答えはありますが、きっと「一生かけて考えてほしい」というつもりで投げかけてくださったのだと思っています。

普段できないことへのチャレンジ

第10話のキャラ作画監督である江原(康之)さんとメカ作画監督の胡(拓磨)くんはWIT STUDIOで制作すると決まってから、僕がぜひにとお願いした方たちです。まだ期間もそこそこありましたし、質も量もこなせる人たちなので、普段のシリーズでは時間がなくてやれなかったようなこともできるだろうと思いました。

江原さんは前半、メガファウナ内でケルベスがラライヤを捕まえるあたりや、ノレドがベルリのヘルメットとゴッツンしちゃうところなど、キャラクター芝居の見せ場のシーン。胡くんには後半、G-セルフがバックパックを脱いでウーシァを殴って沈めるまでのメカアクションの山場……というように、2人合わせて100カット近くの原画をやってくれました。この2人がこれだけの量を担当してくれたというだけで、突出したフィルムになることが保証されたと言って良いくらいです。

ある日、3人で『G-レコ』の先行上映イベントに出かけ、観た後に早速、喫茶店で会議をしました。そこで「あの元気なフィルムはどうやって生まれるのか?」という僕の問いに対して、胡くんから「動いているものが常にあって、画面が運動しているからではないか」と意見があったんです。確かにフィルムの中では、キャラクターが動いてなければメカ、メカじゃなければ動物や草木、それもなければカメラが……と映っているものが静止することがないんですよね。そうやって生命感を過剰に与えていくのが元気の生まれる秘訣なんじゃないかという話になり、みんなで「きっと、そうだ!」ってなりました(笑)。実際、カッティングのときにも「画面が停滞していないか」を富野さんは最も気にされていましたし。そのときにはすでに作監作業の終盤だったんですけど「やれる限りはやろう」と2人とも自発的にさらなる追加の手入れを始めてくれました。自分としては「上手くノセることができたかなぁ」と(笑)。もうあとの心配は何もいらなかったです。

普段のアニメ制作の作業はどうやって負担を減らしていくかということを考えるのがほとんどなんですが、『G-レコ』はどこまで高いところに行けるかを考えることができた仕事でした。富野さんには「元気なフィルムをつくれとは言ったが、枚数をいくら使っても良いとは言ってない」って言われてしまいましたが(笑)。もちろん、これは第10話だけの担当だったからできたことです。シリーズのメインスタッフだったら、複数の話数を並行で作業しなくてはいけないし、第10話のみに全力というわけにはいきませんからね。今回は時間もたっぷりかけられましたし、我々だけ贅沢させてもらってすみません……という気持ちがあります。でも富野さんが打ち合わせで言われた『G-レコ』が目指すものである「元気なフィルム」は、しっかり形にできたのではないかと思っています。

監督として得たものとは

今回のお仕事では富野さんが「各現場でどのように判断されているか」「各スタッフに何は任せ、何は押さえているか」ということを目の前で見られたのが大きかったです。自分が監督をやる上でも、富野さんが自身の時間をどのように配分して使っているかを見せていただけただけでも本当に参考になりました。自分が普段やっていることの、ある意味答え合わせになった部分もありました。とはいえ、僕が見れたのは現場作業に移行してからの富野さんで、作家としてモノを生み出している富野さんはやはりブラックボックスの中。集団作業の中から伺い知ることは叶いませんでした。まあ、そこは教えたり教わったりすることではないのでしょうね。あとは自分で考えて行こうと思います

富野さんに教えていただいたことは今後のフィルムに影響してくると思います。それを得たくて今回、お仕事をさせていただいたわけですし、今後自分の現場でも思わず「これ、富野さん技法!」と自慢げに披露しちゃうと思います。「～って富野さんも言ってたぜ!」って言いたくてしょうがないんですよ(笑)。

PROFILE

荒木哲郎(あらき・てつろう)　『ギャラクシーエンジェル』の各話演出などで注目された後、2006年『DEATH NOTE』でシリーズ監督デビュー。『学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD』『ギルティクラウン』、そして『進撃の巨人』と話題作の監督として活躍。現在は『甲鉄城のカバネリ』の準備中。

◀クンパの顔　アニメーターさんたちの作画打ち合わせのときは、設定を話すと長くなりそうなのでおおまかな説明だけをしました。第10話なら「[illegible]メカがベルリ」の[illegible]のアイ[illegible]が[illegible]Gアルケインを[illegible]そこへG-セルフは新装備[illegible]」と(笑)。台詞の細かいニュアンスも、キャラクターの複雑な背景もそこでは省いて「クンパは[illegible]悪いやつだと思う!」とか(笑)。

◀G-セルフ起動　第10話のG-セルフ起動シーンは初稿の絵コンテでは、「[illegible]の[illegible]による、モニター[illegible]体みカット」でメカ[illegible]盛り上げていたんですが、監督の絵コンテチェックで「こういうカット(全面モニターなど)[illegible]あるんでしょうか[illegible]「[illegible]ないよ!」と目が覚めて、ベルリの[illegible]で動くかという[illegible]描き直しましたね。近年のアニメでのモニター系の「情報過」を、自分が「画面の[illegible]」と取り違えていることを気付かされました

監督の「考えるな」という言葉に救われた

福井裕佳梨

ラライヤ・アクパール

最初は頭で考えすぎていました

――ラライヤを初めて演じられた際の印象を教えてください

初め、マンディは子どもっぽく、アクパールは強く演じていました、すると富野(由悠季)監督が突然ブースに入って来て「ラライヤは実は大人の女性なので、そういう気持ちで演じてください」と言われたんです。とても感銘を受け、お芝居の幅が一気に広がりました。想像していると「君ならできる!」って言ってくださったので、大きな自信をいただいたような気がしました。

ただ、大人の気持ちを持ってマンディ時代のセリフを言うと、時折子どもになってしまったり、大人らしくなったりと気持ちが不安定で上手く演じることができなかったんです。申し訳なくしていると、監督がブースに入ってきて「その振り幅があるのが良いんです!」とおっしゃってくださいました。

――ラライヤ・マンディとして演じられた序盤は本当に難しい役どころだったと思います。

私は状況の理由を考えすぎちゃっていたんです。アフレコの後、未熟な私に、監督は「何も考えなくても良い! 君の固定観念はいらないから、そのままの感情で演じてくれ」と言っていただいたので、シンプルになれました。優秀なパイロットだということを軸にして、あまり考えず、自然体を心掛けてやらせていただいてるうちに徐々にラライヤ・マンディになれたという思いです。

――マンディとしてのお芝居がシリーズのほぼ半分を占めていますね。

私自身、あまり考えないなかでしたけどチュチュミィの存在に結構助けられていたんです。ホッとしますし、ラライヤも笑顔になりますからね。なので、ラライヤが記憶を取り戻してからはチュチュミィとのお芝居がないので、私個人としてはちょっと寂しかったです。ですが、そのとき彼女が「チュチュミィ離れ」をして、ようやくアクパールになれたんだなと納得することができました。今でも収録中、ちょっとでも大人になりきれてないと音響監督の木村(絵理子)さんから「チュチュミィ時代が戻ってきたよ」と言われちゃうことはあるんですけどね(苦笑)。

これも私の勝手な想像なんですけど、ラライヤがトワサンガに帰ったとき、フラミニアさんのことをフラミィって呼んでいたじゃないですか。

そのシーンにはすごく安心感があって、記憶を失ったラライヤはフラミィのことを記憶の片隅で思い出してチュチュミィって名付けたのかなぁって。こんな感じでいつも「これはもしかしたら、こうかもしれない……」とか余計なことを考えちゃうんですけど、監督からは「何も考えるな」って言われているので、なるべく考えないようにしていました(笑)。

アクパールになったことで ようやく大人の気持ちが出せた

――アクパールに戻ることになってからはいかがでしたか?

トワサンガでは優秀なパイロットだったので、いろいろと分かっている先輩パイロットだという気持ちで演じていこうと思いました。

私自身も、ラライヤがアクパールになったときは、これまで出せなかった気持ちをようやく出せて、凄く不思議な感じになりました。

ただ、マンディを演じているとき、監督から「あなたの等身大のままで良いから」と言われていたので、そのままの私で演じさせていただいたんですけど、アクパールに戻る前の、ときどき記憶が戻っていたときには「福井裕佳梨を絶対に出すな!」なんて言われたことがあったんです(笑)。そのときは「絶対出しません!」って真剣に聞いていたんですけど、あとから考えるとアレレ……って(笑)。

――以前から ガンダム シリーズを観ていたそうですが、富野作品のキャラクターを演じて感慨深いものがあったのではないでしょうか。

兄がガンダム好きだったので、私も昔から監督の作品を数多く観てきました。でも、今回はラライヤとしてお芝居をするだけで気持ちがいっぱいだったので、特に前半は、ほかのことはあまり考えないようにしていました。収録中、周りのキャストさんの台詞を聞いていて「あれ? 私、小さい頃にこの話し方をしてたことがある!」って思ったことはありますね。「が、しかし!」とか、この懐かしさはなんだろう……って思ってたら「そうか、監督の作品を観てたからだ!」って(笑)。そんな富野監督の世界観に、私もいさせていただけるのはとても不思議な気持ちですし、凄く幸せですね。でもお仕事としては、監督の要求に応えられるか考えたり悔しい思いをしたこともあって、葛藤やプレッシャーも凄まじいですけど、そこを考えすぎることで余計に深みにはまってしまう気がするので(苦笑)。監督の「考えるな」という言葉に救われたのだと思います。

本当にいろんな思いがありすぎるんですが、残り数回の収録をラライヤとのいろんな思いを持って最後まで演じていきたいです。

(2015年2月赤坂にて収録)

PROFILE

福井裕佳梨(ふくい・ゆかり) 1982年10月28日生まれ。神奈川県出身。タレントとしてデビュー後、『彼氏彼女の事情』で声優としての活動を開始。『七人のナナ』『トップをねらえ2!』『天元突破グレンラガン』など多数の作品に出演。現在は女優、声優として活躍の幅を広げている。

明るく我が道を行ってる感じが僕には新鮮に映った

浅沼晋太郎

リンゴ・ロン・ジャマノッタ

キャラクターの心情を あまり深く考え過ぎないように演じています

―― 演じられる前に見たリンゴの印象はいかがでしたか？

事前に渡された資料に美少年と書いてあったんです。僕はこれまで、そういうキャラクターを演じる機会が多くなかったので「とうとう来たか！」と思いました(笑)。リンゴはシリーズ中盤から海賊部隊の捕虜として登場するんですけど、話数が進むにつれてラライヤさんのことを好きになったり、ケルベスさんと軽い口げんかをしたりと、あまり捕虜であることの危機感を抱いていないようですね。天真爛漫、楽天家といった風で、僕から見ると雲のような人です。戦争という殺伐とした状況の中で好戦的になるわけでもなく、塞ぎこんでるわけでもなく、明るく我が道を行ってる感じが僕には新鮮に映ったので、そこを際立たせていけたらなと思って演じています。あと、地名だったり、人名といった用語も特に説明がないまま収録に臨んだんですが、富野(由悠季)監督からは「深く考えないでください。書いてある文字をそのまま読んでくれれば分かるようになってます」と言われました。僕はそれを信じてリンゴを演じているので、心情などをあまり深く考え過ぎないようにしているんです。もちろん、台詞のニュアンスは音響監督の木村(絵理子)さんからの指示もありますが、キャラクターたちのバックボーンなどはそれほど意識していませんね。あと今の世の中って、裏表がないことが凄く危険なこととされているじゃないですか。そんな今だからこそ、リンゴのような裏表のないキャラクターを演じさせていただいたのはとても光栄なことだと感じているんです。

―― そうした中で演じられる苦労はありましたか？

難しいキャラクターなので、本当に分からないことだらけです(苦笑)。「余計なことを考えないで」という指示でしたしね。いつもラライヤさんの近くにいるっていうのが彼の特徴ですけど、もしかするとスパイだったり、裏切ったりするんじゃないか？ なんてことは一切匂わないですから(笑)。リンゴはパイロットですけど戦闘に出ることは少ないですし、彼自身も好戦的ではないので、僕がこれまで演じてきたロボット作品のパイロットとは違った印象ですね。モビルスーツを操縦しているときも激しい戦闘をすることがそれほどないので、どちらかと言えば自家用車に乗ってるような感覚で、あまりロボットに乗っていることを意識せずに演じているかもしれません。

―― 富野監督の作品には初めての参加となりますか、印象はいかがでしたか？

かわいらしい方ですよね。「ざっくばらんにそんなことまで言っちゃうんだ!?」って思うこともあります。『ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)』には、成就している恋や片思い、あるいは三角関係といった様々な男女間の描写がありますけど、そこに関して「女の子にはこうすれば良いんだ」とか「だから離れていくんだよ」「男ってのはこういう生き物なんだよ」といった、キャラクターではなく、現実に生きている人間の男女論として説明されていたのが印象的でした。

―― これまで演じていて印象に残っているシーンを教えてください。

リンゴが初登場のとき、捕虜なのに笑顔で自己紹介するのが凄く印象的でした。捕虜になったキャラクターが敵と仲良くなる場合、最初は大概情けなさや悔しさを持っていて、接する相手の人柄に触れて徐々に打ち解けていく、っていうのが普通だと思うんです。でも彼は最初っから友好的に見えるんですよね。リンゴをどの組織の人間なのかと意識せず「こういう性格の男の子なんだ」と理解して演じられたので、このシーンは印象に残っていますね。あと兼役でヤーンも演じているんですけど、どっかから落ちるときに「やーん！」って言ったんです。でも、これは決して勝手なアドリブじゃないですよ！ 台本にあったものですから！(笑)。

リンゴには裏表なく 最後まで突っ込んでいってほしい

―― 本作のお気に入りのキャラクターは誰ですか？

僕はノベルが好きですね。戦争を描いている作品となると、どうしてもどこか殺伐とする部分が出て来ちゃうじゃないですか。その中でノベルには癒しの部分があると思うんです。アフレコ中も4本のマイクを中心に、何十人ものキャストがひしめき合ってる戦争のような状態なので、ノベル役の高垣(彩陽)さんが端っこのほうで「ベルリ」とか言ってるのを聞くとつい顔が緩んじゃいますね(笑)。あと、リンゴと絡むことが多いので、ケルベスも好きです。ケルベス役の須田(祐介)さんとは「リンゴたちはラライヤの気を引こうと競い合ってるみたいだけど、結局どっちも玉砕しそうだね」なんて話してます(笑)。

―― これから最終回に向けてリンゴはどうなっていくと思いますか？

どうなるんでしょうね……。戦死しそうなキャラクターには見えないけど、ラライヤさんとの恋が成就するようにも思えないですよね(笑)。彼には戦いにも恋にも、このまま裏表なく最後まで突っ込んでいってほしいなって思っています。それが彼の良いところですからね。

(2015年2月赤坂にて収録)

PROFILE



浅沼晋太郎（あさぬま・しんたろう） 1976年1月5日生まれ。岩手県出身。映像・舞台・脚本・出演などを務めながら、『ゼーガペイン』をきっかけに声優としての本格活動を開始。『四畳半神話大系』『ファイ・ブレイン 神のパズル』『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』『ダイヤのA』『東京喰種』などに出演。

吉田健一さんとのディスカッションで進めたデザインワークス

僕は以前、吉田（健一）さんがキャラクターデザインで参加されていた『交響詩篇エウレカセブン（以下、エウレカ）』で、プロップや衣装デザインのお手伝いをさせていただいてました。その際、吉田さんから「次もまた一緒にやろうよ」と言っていただいていて、しばらく経ってから「富野（由悠季）さんとTVアニメをつくることになったから手伝ってほしい。コヤマくんと一緒じゃないとヤダ！」とお願いされたんです(笑)。それが2007年くらいだったかな…と思うので、僕は『ガンダム Gのレコンギスタ（以下、G-レコ）』企画初期の段階から関わっていることになりますね。それこそビジュアルイメージの方向性も定まってなかったので、キャラクターの方向性は吉田さんとディスカッションしながら進めていきました。

吉田さんとは近所のファミレスや、喫茶店などで個人的にお会いして打ち合わせすることが多かったですね。当初はベルリとアイーダが双子という設定でしたし、プロットも大きな変更が何度もあったので、２人で「富野さんは何を求めているんだろうねぇ」と模索しながらの作業でした。具体的に僕が打ち合わせでお手伝いしたのは、主に吉田さんがアイデアを思いつくためのスケッチやコンセプトを描くことですね。例えば「手袋を描いてみて」と頼まれれば、そのキャラクターに合った思いつく限りの手袋を描いて渡したりする、という感じで。

これらのスケッチの大部分は吉田さんに渡していて、当然、制作さんも持ってないと思うし僕の手元にはほとんど残っていません。ただ、持っていたとしても皆さんにお見せできるような設定画にはなっていないですね(笑)。

実は初期の段階では、キャラクターの服装に関して富野さんからある種コスプレっぽい要素というか「ゴシックなスタイルのものを入れたい」という提案があったんです。デザインの変更を重ねるにつれて、そういった要素を消化しきったため今は跡形もないんですけど、よく見るとノレドの帽子、リボン、フリルには修道女っぽいイメージが残っていたりします。あとミックの私服では、巨大な襟がイギリスにあるエドワーディアンスタイルっぽいデザインになっていたりして、当初のイメージが微かに感じられるかもしれません。

本編の作画作業が始まってからは、僕と吉田さんでそれぞれのキャラクターにどのような服を着せるかというルールを決めて、ひたすらアイデアを出していきました。例えば「ベルリは首を見せるか見せないか？」という一見細かく見える部分だけでも全体の印象はガラッと変わってきてしまうんです。ベルリの場合、タートルネックを着せてしまうと髪型と相まって内向的な印象が生まれてしまうんですけど、快活さや少年が持つ透明感を出すためにあえて首元をあけて、襟を立てたりしています。こうしたルールを押さえておくと、ほかの衣装を着てもベルリのイメージを保つことができるんです。また、第19話でベルリたちがクレッセント・シップの中で運動しているシーンでは、男性用と女性用の運動服を決めてみんなに着せてしまえば一番楽なんですが、吉田さんと絵コンテを読み「これは全員同じじゃマズいだろう」という考えにいたりました。富野さんが求めているのは各キャラクターの生き生きとした個性だろうから、個別に衣装をつくるべきだろうと。それに富野さんは露骨な性表現はしたくないけど、肌を出した元気さは表現したいと思うので露出に関してもかなり気を配りました。もう２人ともその場で設定画の上に紙を重ねて全員分のラフを描きはじめましたよ（笑）。これは一晩で二十数人分の衣装を考えないといけなかったので、結構苦労しましたね。

そういった瞬発力を求められる作業は『エウレカ』のときも似たような経験をしましたし面白いんですけど、今回はなにぶんキャラクター数も衣装替えも多かったので吉田さんは本当に大変だったと思います。パイロットスーツのデザインに関しては、クリンナップを提出した後、富野監督から全修正を受けたことがありました。最初のデザインは、今よりもうちょっと『機動戦士ガンダム』に近い、女性的なラインが出るような体にフィットしたものにしていたんです。でも富野さんが「やっぱりブカブカの宇宙服が良い」とおっしゃったので「『機動戦士Ｚガンダム（以下、Ｚ）』のスーツくらいですか？」と訊ねたらもっとブカブカなものが良いと。吉田さんと２人で「監督の中に何か方向性があるんだろうから、それを考えながら直していきましょう」ということになりましたね。

アイーダを巨乳にしたのは？

イメージがまとまらず吉田さんと長い間、喧々諤々してたのはアイーダの髪型でした。初めは双子という設定だったことから、ベルリとアイーダは男にも女にも見えるキャラクターでどちらにもヒロイン性みたいなも

コヤマシゲト

デザインワークス

デザインワークスとして吉田さんをサポートし、本作の個性豊かなキャラクターたちを生み出したコヤマシゲトさん。企画初期から関わりながらも画稿としてあまり目にすることがない理由、仕事観の変化など、赤裸々に語っていただいた。

のがあったんです。でも作品が現在の方向性に固まり、アイーダをヒロインのひとりとして捉えることになったので、これは大事な要素だと思い、吉田さんとはずっと意見交換をしてましたね。本当に苦労したキャラクターです。

彼女は人前に出るときはほとんど髪を結った状態ですけど、ひとりでいるときは解いていますよね。これを僕と吉田さんは、人前では彼女が自分の気持ちを押さえつけているからではないかと考えているんです。あと、彼女の顔も何度も描き直したと思います。彼女は規律の中で、ちょっとキツイ顔で気品もほしいんだけど、感情移入ができない人になるとつきづらさは避けたい。今の視聴者の方には絵で判断することも多いでしょうから、なるべく多くのお客さんに観てもらうためにはどうすれば愛されるキャラクターになるかということを、髪型だけじゃなく、目のつり具合まで吉田さんとととことん煮し込みました。

デザインにおいて「なぜその形をしているか？」っていうのはとても重要なので、意味を考えるとそのキャラクターがより面白く見えてくるかもしれませんね。

そう言えば、イベント上映時に開催された「クリエイターズトークナイト」で、プロデューサーの小形（尚弘）さんがアイーダを巨乳にしたのは僕だって言ってましたけど、単純に「ヒロインが巨乳だとインパクトあるんじゃないかな？」って言っただけで、僕自身は巨乳好きなわけじゃないですよ（笑）。ここで弁解させてください！　吉田さんは上手いので乳を控えめに描かれることが多いので、なかなか巨乳を描いてくれない吉田さんの代わりに今回は僕が本作のエロ要素を担ってるんです（笑）。

富野監督には勝てない？

たまに富野さんがラフを描いて僕たちにイメージを伝えてくることがあって、普通に見落とすとそれはかなりラフで抽象的なものに見えるんですが、僕と吉田さんはそこに答えがあると見ていたんです。例えば、キャラクターの背中に一本不思議な線が入っていたとしたら「実は背筋がピンと伸びてることを表しているんじゃないか？」とか。そうやって吉田さんと絵を解読して設定画を描いていくと、意外にもOKをいただけたりしました。富野さんはデッサンがどうとかいう前に、"絵"が上手い方だなと思います。一見雑なラフに見えても、的確に必要な要素が入ってるんですよね。

僕はデザインする際に要素を見つけて理屈を持って組んでいくという、ロジックでつくっていくタイプの人間なんですが、数年前にフリーランスになった際に富野さんから「あんまり深刻になりなさんな。デザインはもう少しおおらかに考えていいのよ」という内容のメールをいただいたんです。そのとき、変な気負いがスッと抜けたというか、あんまりシリアスに考えないようにしようと心持ちが変わった気がしましたね。吉田さんもデッサンに重点を置きながらも、富野さんと同じように雰囲気を重要視されてる方でとてもおおらかな人なんです。富野さんと吉田さんはそういうところが似ていて、監督が吉田さんの絵が好きな理由なのかなぁと思ったりもしましたね。

でも今回痛感するのは、スタッフみんながそう言うと思うんですけど、いろんな意味で結局誰も富野さんに勝つことができなかったなと思います（笑）。メカもキャラクターも気がつくと富野さんになってたというか……まさかここまでとは予想がつかなかったですね。吉田さんや安田（朗）さんも同じ思いがあるようで「もっと人を集めて軍隊をつくるつもりで監督に挑まないとダメだよね」とおっしゃってました（笑）。まったくその通りで、お2人のような、ぼくが尊敬するレベルの方々でさら絶望感を味わうくらい、富野監督を"読む"ということが難しかったんです。自分たちのスキルのなさ、悪い意味ではなく未熟さを思い知りました。みんな頑張った結果だと思うんですけど、富野さんは圧倒的でしたね。でも、本当に面白い人だと思いました。『G-レコ』を通じて僕が見られたのは監督のほんの一部分だけですけど、そのアグレッシブさを間近で見られたのは経験としてとても大きかったですね。

PROFILE

コヤマシゲト（こやま・しげと）『トップをねらえ2！』のメカニックデザインをきっかけにアニメーション制作に携わるようになる。以降、『交響詩篇エウレカセブン』『天元突破グレンラガン』（デザインワークス）、『HEROMAN』『ガンスリンガー ストラトス』（キャラクターデザイン）、『キャプテン・アース』（メインデザインワークス）、2014年公開のディズニー映画『ベイマックス』にもコンセプトデザインとして参加するなど、多彩な活躍を続けている。

◀アイーダ・顔　アイーダの髪飾りは最初からありましたけど、小さくなりました。カチューシャやメガネなどは、キャラクターデザインにおける"必殺アイテム"と僕は呼んでいます。アニメではバストアップでの表現が多くなるので、そういうのがあると視聴者が認識しやすくなるんですが、乱用できません。一作品に一キャラクターしか使えないんじゃ。お団子頭にするみたいな案もあったと思うんですけど、それは[illegible]が譲りました

▶私服のミック　ミックは吉田さんが最初にラフで描いたものが凄くいい女だったので「そのまま変えないでください！」とお願いしました（笑）。彼女の私服も僕が描いたものです。今回は私服系や下着系のデザインをすることが多かったので、「ランジェリー・デザイン」とクレジットしていただくのもいいかなって思ってます（笑）。

▶バララ　バララは結構アイデアを出しました。最初は普通の女性パイロットで突き抜けてる感じが足りなかったんですけど、マニィと戦えるくらいのインパクトがある、カンフル剤的なデザインが必要なんじゃないかと思ったんです。そこで、『Z』のハマーンや『伝説巨神イデオン』のハルル・アジバの女性キャラクターのような1980年代アニメのSFっぽいキャラクターはどうかなと提案しました。『G-レコ』は登場するキャラクターの振り幅を広くして、みんながぎょっとする感じがほしかったんです。ウサ耳は最初からありました。また耳が大きいのも理由があります。耳が大きいというのは人の噂話、情報に敏感ということの表現なんです。彼女がヘッドセットを外しているときはきっと結婚への興味がなくなってるということなんですね。僕や吉田さんはそういう風にデザインに意味を持たせていきました。

平野潤也×たかはし智秋

ロックパイ・ゲティ×マッシュナー・ヒューム

──まず、それぞれのキャラクターへの第一印象を教えていただけますか。

平野潤也（以下、平野）　"ロックパイ"という名前が変わっていたので、初めは名前に驚いた記憶があります。彼はざっくばらんな髪型だったり、台詞のひとつひとつから若さが感じられて、とても真っ直ぐなやつだと感じていました。話が進んでいってもその姿勢は変わらないので、自分に重ねられる部分が多かったです。

たかはし智秋（以下、たかはし）　"月の裏側の人"という設定が意味深で、今までにはない暗さや、冷たくて厳しい雰囲気を感じていました。私はこれまでシャープな感じの役を演じさせていただくことが多く、逆に褐色の肉感的な女性を演じた経験がなかったので、初めて絵を見たときには「え？ このキャラクターですか？」と担当の方に確認したのを覚えています。アフレコでも「低く太い肉感的な声でお願いします」と、ある程度想像していた通りの指示をいただきましたね。ただ、見た目だけではどんな女性か分からなかったので、初めは探り探りでした。ですが、今では私の新しい扉を開いてくれたキャラクターだと思っています。

──オーディションや、アフレコのときの様子はいかがでしたか？

たかはし　オーディションでは、かわいい感じの声のキャラクターと、お姉さんのような大人っぽい役で受けさせていただいて、「どちらの役がやりやすいですか？」と聞かれましたが、気づけばマッシュナー役になっていました（笑）。

平野　僕はオーディションを２回受けました。オーディションにはクリム役で参加していたのですが、２度目のオーディションでは、３枚ほどある原稿の１枚目が終わらないうちに富野（由悠季）監督がブースに入ってこられて、「もっと腹から声を出せ！」「クリムは天才なんだから、天才になりきって！」と言われまして……でも、それが上手くできなくて。「すみません……」という気持ちで、目も合わせないようにして出て行ったのを覚えてます。

たかはし　オーディションの日に富野監督がいらっしゃらなくて、監督へのビデオメッセージを収録したのですが、「セクシーすぎる声優のたかはし智秋で～す。富野監督にお会いできることを楽しみにしてま～す！」と、セクシーポーズでキメてみました（笑）。おそらく、その様子がおかしかったから監督も一度私を見てみたかったんでしょうね（笑）。それと、イメージで私に若いツバメがいそうだと思ったから、マッシュナー役に決まったのかもしれない（笑）。

平野　じゃあ、ロックパイというキャラクターが出てきたのって、智秋さんのおかげなのかな（笑）。ツバメっぽいキャラクターって誰だろうと考えて……出てきたのが俺だった、と。

たかはし　それを知っているのは富野監督のみでしょ。あと、なぜかアフレコ現場ではずっと平野くんと隣に座らされてたんですよ。

──誰がそう仕向けたんですか？

たかはし　もうまわりの雰囲気が、ね。遠慮しないで座ろうとしても、ほかの人に『席、変わります』って言われて彼の隣に座らされて……（笑）。気づけば公認カップルみたいになっていて、『何だろう、この空気は？』って私たちはポカーンとしていたのですが、ほかのキャストの皆さんは楽しんでいたみたいですよ（笑）。

平野　とくに、マスク役の佐藤（拓也）さんが率先してやってましたよね。「ロックパイ、何でそっちにいるの？」って。

たかはし　最終的には、私たちが隣同士にいないと富野監督も怒るようになってましたし（笑）。

──そんなお２人のお互いの印象はいかがですか？

平野　相手役として紹介していただいたときには、胸もとがパッカーンと開いてる洋服を着ていらして「ロックパイ、よろしくね」って言われたんですけど……パイ違いかよって（笑）。

たかはし　アフレコが初めてだって聞いていたので、緊張でガチガチにならないようにするにはどうすればいいんだろうって考えたんですけど……（笑）。

平野　逆に怖かったですよ！ この人は本当に声優なんだろうかって思いましたもん（笑）。

たかはし　今考えると逆効果でしたね（笑）。

平野　でも、そのときに砕けて接してくださったおかげで緊張もほぐれて、その後は頼らせてもらうことも多かったです。

たかはし　彼は見た目麗しく、チャラチャラしてそうな雰囲気があるんですけど、一本気で筋の通った男っぽい面もあって、とても好感が持てました。収録でも「これで合ってるんですかねぇ」と自信なさそうなんですけど、堂々と演技されているんですよね。

平野　もう、開き直るしかないですからね（笑）。

たかはし　でも、それが爽やかなんですよ！ ダメ出しされても凹んだりしないで、自分ができないところを補おうと努力する精神の持ち主で。石井（マーク）くんもそうでしたけど、『ガンダム Gのレコンギスタ（以下、G-レコ）』のキャストは凹まない子が多いんですよね。

──お２人の雰囲気が、そのままマッシュナーとロックパイに反映されている気がします。

たかはし　そうですかね（笑）。『G-レコ』にはチャラチャラした男がいないですよね。みんな昭和の男性みたいな考え方のキャラクターな気がします。だからよく「媚びた演技をするな」と言われているんです。生きるのに必死で、誰かに媚びることも考えられないほど過酷な世界なんだからと。それが「ガンダム」の世界観なんだなって感じます。

平野　だからロックパイも思ったことしか言わないし、まっすぐで熱いんで

す。だから、僕もキャラクターの役作りというものに対して、何の迷いもなく入っていけました。マッシュナーへの想いも台詞の中にありましたからね。
たかはし　監督もロックパイというキャラクターを、ナヨっとしていて女性にかわいがられる男に描きたくなかったようでしたから、平野くんの男気的なところとマッチしていたと思います。
平野　でも僕、ちゃんとエースの役割を果たしてましたかね？
たかはし　掃除はちゃんとしなかったけどね(笑)。あと、第17話は人間模様が一番見えるところだったと思いますね。マッシュナーはロックパイに一途なんだなって感じました。イケメンで若い男が多いのにロックパイ以外の男性には冷たくて、そこがまた良い女ですよね。
平野　マッシュナーは人間味もありましたよね。(第18話では)ビームが禁止されているのに、ロックパイのために撃ったりさせましたし。
たかはし　そこはクノッソス艦長とのやりとりも忘れちゃいけないね。青山(穣)さんとは、ほかの作品でもよくご一緒させていただいてますけど、青山さんの味というかキャラクターのつくり方が面白くて。ただ横にいるだけではなくて、マッシュナーが強いから艦長をコミカルに……と。月の人たちはお堅いけれど、艦長のようなキャラクターがいるから引き立つんですよね。下ネタを話すシーンもありましたしね(笑)。あと不思議だったのは、第23話でミックとクリムとサラマンドラの艦長が話してるところに出てくるマッシュナーの画像！



平野　絶対にアレ、智秋さんを意識してますよね！(笑)
たかはし　今思うと「そこでオーディションでのビデオメッセージが活きてきたのか、良し！」と勝手に思っています。私のセクシーが役に立って良かったです(笑)。

――ほかにも何か収録中のエピソードはありますか？
平野　僕の一番最初の収録(第13話)は、僕だけ抜き録りだったんですね。その話数には、腕を引っ張られて叫んでるシーンがあったんですけど、どうしても腕を引っ張られているという芝居ができなかったんです。そこで音響監督の木村(絵理子)さんから「実際に引っ張ってもらったらどう？」と言われて。なので、別の話数の収録でスタジオに来ていた石井くんと逢坂(良太)さんに、おそるおそるお願いしたんですけど、快く引っ張ってくださって(笑)。だからそのシーンは、お2人がいたからうまくできたんです。そのときはアフレコ現場ではなく、舞台で演じてるような気分でしたね。

――たかはしさんはいかがですか？
たかはし　ロックパイが(第23話で)命を落とすとき、マッシュナーが何かを感じてショックを受けていたので、私は彼女にニュータイプ的なものがあると思ったんです。でも、結局マッシュナーはニュータイプじゃなく、それは霊感的なものってことで収まったんですけど(笑)。そのシーンのアフレコでは絵的に彼女が涙をいっぱい流してたこともあって、涙声で演技していたんですが「違う。涙は出てるけど、自分でそれに気づいていないまま指令を出している感じにしてほしい」と言われました。彼女はあとでひとりになったときに泣くんだ……って。そういう"女と軍人の差"を表現したかったんじゃないかなって思っています。
平野　ロックパイが「マッシュナー」って言い残して命を落としましたけど、この台詞の演技はどう表現しようか現場に行くまでずっと悩んでいました。実は台本では「マッシュナー」の下に「助けて」って書いてあったんです。そこに斜線が引かれていましたが、そういう意味を込めて自分も叫んだら意味が違ってくるような気がしました。それにマッシュナーが情念を持つのなら、その想いが変わってくるんじゃないかなって。
たかはし　ただ叫ぶんじゃなくて、何かを言いかけて死ぬほうが残酷じゃない？ だからロックパイの死を情念に持っていきやすくなっただろうし……。
平野　そういう風に思っていただけたら、やった甲斐がありますよ。
たかはし　マッシュナーは最後「一緒だね」と言って亡くなるのですが、マッシュナーの目が取り憑かれたようになっていて、明らかに病んでいるんです。まわりの人はそれに意見をするのも怖いような雰囲気。それで最後、ロックパイと同じように爆発して死ねたときに「一緒だね」って。私はマッシュナーが少しおかしくなったように演じようとしたんですが、「淡々とした様子でお願いします」と言われたんですね。そのほうが怖いし、ゾっとしますよね。だから、死ぬときの顔はなんだか楽しそうで、オーガズムですっていう説明をされました(笑)。

――では最後に、それぞれの役を演じきってのご感想をお願いします。
平野　普段、声優をやらせていただくことはなかったので、違う世界に来たことで、最初はみなさんの邪魔をしちゃうんじゃないかって思うこともありました。でも、これは開き直りなんですが、マッシュナーへの想いやそのときの感情を全力で台詞に乗せて演じた結果、ロックパイというキャラクターが皆さんに認知してもらえるようになってありがたかったですね。木村さんにも「平野くんは、これからもこの演じ方でいきなさい」と言っていただけましたし、自分の持ってるものを全力でぶつけて、そう言っていただけるのは本当に嬉しかったです。
たかはし　富野監督の作品に参加できたことが本当に嬉しかったです。監督らしい、情念の死を遂げる役を演じられたのは声優冥利に尽きますね。また飲み会で富野監督とおしぼりの投げあいっこをしたいです(笑)。
(2015年3月赤坂にて収録)

PROFILE



平野潤也（ひらの・じゅんや）　1987年11月20日生まれ。東京都出身。主にテレビドラマや舞台などで活躍。アニメ作品への参加は『思い出のマーニー』に続いて本作が二作目となる。



たかはし智秋（たかはし・ちあき）　5月8日生まれ。神奈川県出身。『ヤッターマン』『THE IDOLM@STER』『宇宙戦艦ヤマト2199』『TERRAFORMARS』『夜ノヤッターマン』などで声優として活躍するのみならず、グラビアやＴＶバラエティへの出演など、タレントとしても幅広く活動している。

今回のようなデザインワークは富野さんの作品でしかできない

雨の中の打ち合わせ

『ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)』というタイトルになるかなり前ですが、原型となる企画から参加しました。『OVERMAN キングゲイナー』の作業が終わる頃、スタジオ近くにあるコンビニで買い物帰りにサンライズ本社前の道路で富野(由悠季)監督とすれ違いざま突然、「モビルスーツの母艦や輸送船みたいなものをデザインしておいてほしい」とお願いされたんです。そのときにモビルスーツがどのくらい載せられる艦だとか、細かい設定も教えていただきました。雨の中で傘を突き合わせたまま(笑)。

初めは「ターンエー・スペース」というタイトルだったと記憶しています。監督の草案にはすでに「脱ガンダム」を意図するものがありましたが、僕は『∀ガンダム』の続きか前日譚のようなものだと思っていました。だから僕もシド・ミードさんの世界観を意識してデザインをしていった方が良いのかなと考えていました。ちなみにですが「∀ガンダム」のデザインは大好きですよ(笑)。

最初に具体的にまとまっていったのはクレッセント・シップでした。三日月の形にしてほしいというオーダーがあったかと思いますが、最初に描いたものがほぼそのまま決定稿となりました。監督には気に入っていただいたんですが、作画でやるには描きづらい形をしているので代替案も出したんです。富野さんも悩まれていたようでしたが、最終的には初めに提出した案のフォルムが若干シンプルになる形で決定稿になりました。2案のどちらにするかを決めたのはここ1、2年のことなんですよ。

ほかの監督さんとお仕事をするときは、出したラフを叩き台にして直しながら完成させていくことが多いのですけど、富野さんの場合は最初のインパクト、ひらめきが鍵になっているようで、一度決められたら大きく変更されないんです。

宇宙船のデザインコンセプトは地球側は水上航行が可能な形で船底を浅く。宇宙側は安定感のない形をしています。メガファウナは南北戦争時代の「モニター」と呼ばれる装甲艦、サラマンドラは「外輪船」をモチーフにしています。

モビルスーツのコンセプト

『G-レコ』企画当初は、モビルスーツではなく"マンマシーン"と呼んでいて、自分もラフを出していました。そのときのものが、後に形部(一平)さんにクリンナップしていただいたウーシァやザックス、ネオドゥ、ポリジットになっていきます。ザックス、ポリジットは地球側のマンマシーンのコンセプト案として出したものでしたが。

また最初にロボットを描いてと言われたとき、「宇宙での生存性を感じさせるような乗り物にしてほしい」という監督オーダーがあったんです。水の玉とか空気の玉とかも長期宇宙滞在に必然として産まれた監督の発想でもあるのでしょう。ネオドゥはコックピットブロックを丸く描いていましたね。丸というのは僕はよく使う形で、メカを描くときのポイントになっているんですね。それに球体は耐久性があり、頑丈です。昔、僕が参加した『カウボーイビバップ』という作品でも、「モノポッド」という球体のコックピットのデザインをしたことがありましたが、丸いコックピットをコア・ファイターの様に使うスケッチも提出しました。

富野監督から「山根もガンダムを描いてみて」とお話をいただいたんです。僕は『機動戦士ガンダム／第08MS小隊』でガンダムEz8をデザインしましたが、それは大河原(邦男)さんの陸戦型ガンダムを戦車的に改造したものでした。でも、今回は一からのデザインとなるので富野さんに「ガンダムのデザインの原点って何ですか?」とあらためて聞いてみたんです。巷ではパワードスーツがモチーフと言われてますが、富野さんは「侍をモチーフにしたデザインでもあり、ほかにもモチーフがあるんだよ」と。それは今まで自分が考えていたものとは全く違う意外な物でしたね(笑)。つまり、今回の企画では分かりやすいヒーロー性を強調してほしいということだったんだと思うんです。マントやベルトを付けても良いと言われたので、そういう部分を強調したものも描いてみました。でも、うまくまとめることができず、そうこうしているうちに形部さんや安田(朗)さんが企画に加わってきました。富野さんが気に入るようなモビルスーツを描けなかったという反省はあるんですけど、ほかの方が加わってくださったことで肩の荷が下りて内心ホッとしましたね(笑)。

山根公利

メカニカルデザイン

企画最初期から関わっていたという山根さんに、
そのきっかけから『ガンダム Gのレコンギスタ』のメカニカルデザインについて、
そしてガンダムの秘密を語っていただいた。

現在のガンダムをはじめとするロボットやメカニックは、徹底的にリアルなディテールの追求という表現に自分も含めて傾向しているような感があり、僕個人としては大河原さんや昔に中村(光毅)さんが描かれていたようなユニークなキャラクター性のあるメカニックをなくしちゃいけないなと思っているんです。アニメの単純化された線と形の美しさこそが本来アニメーションのメカが持つ面白さじゃないかなと。なかなかそういうことができる方はいないんですけど、形部さんの描かれたモビルスーツは幅広いキャラクター性を持っていて、まさに僕が今見たかったモビルスーツといった感じでした。うらやましい造形センスです。

2つの「ガンダム」に関わって

『G-レコ』には本当に長い間、関わってきたので、作業の終わりが見えてきた今はホッとしています。当初はこんなに長くかかるとは思っておらず、一度は企画自体がなくなっちゃったんじゃないかと思ったときもありました(笑)。ですが、今回のようなデザインワークは富野さんの作品でしかできないですし、たくさんの艦が描けて本当に楽しかったです。『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』も同時期に公開となりましたが、それぞれ違うつくり方をされてる2作品に関われたことはとても勉強になっていると思います。

PROFILE

山根公利(やまね・きみとし)『GATCHAMAN』『機動武闘伝Gガンダム』『天空のエスカフローネ』『カウボーイビバップ』『無限のリヴァイアス』『アルジェントソーマ』『OVERMAN キングゲイナー』『機動戦士ガンダム SEED』『機動戦士ガンダム MSイグルー』『宇宙戦艦ヤマト2199』『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』など多数の作品にメカデザインを提供。ガンダム世界を史実に比肩するリアリティを持たせようと挑戦したプラモデル『U.C.HARD GRAPH』シリーズでは、61式戦車などの大型車両のデザインを手がけている。

◀**メガファウナ**　メガファウナ(巨大生物の意)という名前が先に決まっていたので、なにか恐竜やカンブリア紀の生き物の胴体に戦艦の艤装をしたというようなデザインです。エンジンのノズル部分はホワイトベース的な記号を入れようと、大きな円形の中に4つのノズルを付けたものにしています。戦艦の色はスタジオにお任せしたんですが、赤くなっていたのは驚きました。僕はデザインをする際はあまり色を考えないんです。現場から上がってきたときの意外性が楽しみなんです。自分で考えるとグレーとか緑といった地味な色にしがちなので、だから、配色は色彩設計さんにお任せして、作品全体のトーンを監督と一緒に決めていただくのが好きなんですね。

▶**カシーバ・ミコシ**　スピリチュアルだけど特定の宗教を感じさせないものにしています。派手派手しさと『未知との遭遇』のマザーシップのようなイメージで、と言われラフを描きました。でも提出してOKをもらった後このデザインは作画用としては形や線が複雑で、クリンナップも大変だと思いラフを上げた後にもう少し形を伝えやすいデザインを出したのですが、監督から「最初のデザインの方が良い」と言われました(笑)。現場ではCGを使うという話も出たようですけど、結局作画になってましたね。あと、ピンクのボディに黄色のパネルの塗り分けが凄い。金色を表現してるのかな。僕の中では銀のイメージだったんですけど、あのインパクトはやはり色の効果が大きいですよ。上の飾りは神輿の鳳凰、塔はゴシック建築、船体は亀や鯛といったディテールになっています。神様が乗っている輿や、七福神の船のようなおめでたいイメージを集めたまさに『祭』の象徴です。

◀**ギニアビザウ**　既にクノッソスのデザインは上がっていて、ギニアビザウは円盤的な母艦にしようとラフを描いていたんですけど「いっそ丸にしましょうよ」と安田さんから提案がありました。丸い船体でデザインの共通性も出て良かったかなと。

格好良いと言うよりシンプルな人

中井和哉

キア・ムベッキ

―― オファーがあったときのお話をお聞かせください。

お話をいただいたのが突然のことでしたので、正直できるかどうか不安だったんです。第19話からの登場ですし、富野（由悠季）監督の作品に初めて参加させていただくので、大変なんだろうなぁという予感もしていましたね。

―― 富野監督にはどのようなイメージを？

芸術家と言うか、僕らが「こうなんだろうな？」と先読みすることが通用しない方なんだろうと。事前の準備や心づもりをどうしたらいいのかまるで分からなかったので、自分を柔らかく、言われたことを素直に演じていこうと思っていました。それに台本から読み取れることにも限界がありますから、どんな風にも対応できるよう凝り固まったものをつくらずに収録に臨みましたね。

―― キアの印象はいかがでしたか？

設定画の目つきが悪かったので、最初はきっと悪いことを企んでいる人なんだろうと思っていました。ですが、富野監督は「3話のみの登場ですけど、主人公の心に何かを残していく存在になります」とおっしゃったんです。それで単に悪い人ではないということを理解しました。事細かに伺ってもキリがないので、あとはインスピレーションで演じていきましたね。キアは「船を乗っとる」と言葉では言っていますが、奥底から悪意があるようには聞こえないよう意識しました。

―― 確かにキアは最初の印象とは違う、熱い信念を持ったキャラクターでした。

彼は体育会的な熱さではなく、ちゃんと物事の筋を通す人なんですよ。部下に対して「俺についてこい！」って言うタイプじゃなくて、周りに的確に指示できる人物だから上にいる、そんなイメージでした。

『ガンダム Gのレコンギスタ』の世界で一番格好良いキャラクター

―― 印象的な台詞はありましたか？

富野監督の作品には、独特な言い回しの台詞があるじゃないですか。今回の作品でも、僕が昔観ていた富野作品のムードが感じられたんです。本来ならちょっと悩んでしまいそうな台詞でも、「富野監督の台詞だから成立してるはずだ」って思えたのは面白い体験でしたね。僕が自信を持って演じていればちゃんと作品の中で生きた言葉になるはずだという確信が持てましたし、それが支えでした。

―― 人が死ぬことが少なかった本作の中で、責任を取って死ぬことを選んだキアの姿は印象的でした。

もし、他人がやってしまったことに対してあのような行動を起こしたのであれば格好良いかもしれませんが、彼は自分が起こしたことに責任を取っているので、悲壮感や英雄っぽさを感じず、筋を通す大人という印象を受けました。だから格好良いというよりシンプルなんです。曲がったものをまっすぐにするような。顔は暴力的な男ですけど、実は頭脳が先にあるイメージなんです。

―― 富野監督は、キアがあの世界で一番格好良いキャラクターだから中井さんに演じていただいたようです

本当ですか！？ それは身に余る光栄です。

―― 一見残酷そうな人間爆弾も意外なオチでした。

頭の良い人がちょっと弾けたときにやりそうな余興ですよね（笑）。ああいうこともあったから、短い出番の中でも観ている方々の印象がかなり変わっていったんだと思います。

―― 最終話ではクン・スーンとの子供であるキア・ムベッキ・Jr.の存在が語られていますが、そうしたことは聞いていたんでしょうか？

それは知りませんでした。ただ、クン・スーンとはそういう仲なのかもしれないとは聞いていましたね。実際にキア・ムベッキ・Jr.のことを聞かされたのは、キアがいなくなった後でした。

―― では、最後にこれまで演じられた感想をお聞かせください。

演じ手としては不安なことが多かったですが、先ほどお話した富野監督から言われた言葉と、僕の中にある富野作品の強烈な記憶が支えになっていました。観てくださる方々に僕から「こうだ！」って強く言えることはあまりありませんが、自由な見方や深読みができるキャラクターになったと思います。今となっては、がっちりつくりこんで演じなかったのが良い方向になってくれました。最終的には、皆さんの想像を膨らませていただければありがたいですね。パーティーグッズみたいな爆弾をこっそりどこかで買ってるキアとかを考えると面白いですし（笑）。また折に触れてキアのことを思い出していただけたらと思っております。

（2015年3月赤坂にて収録）

PROFILE



中井和哉（なかい・かずや）　11月25日生まれ。兵庫県出身。『機動新世紀ガンダムX』『ONE PIECE』『銀魂』『xxxHOLiC』『戦国BASARA』『サムライチャンプルー』などでの活躍のほか、ゲーム、CD、バラエティ番組のナレーションも多く務める。

複数のキャラクターを任せていただけると思ってませんでした

諏訪部順一

ジュガン・マインストロン ／ メガファウナ副長
ローゼンタール・コバシ ／ メディー・ススン
クラーゲン・シュトリヒ

―― 今回、複数の役を演じられていますね

名前がある役で5役……まさかこんなに複数のキャラクターを任せていただけるとは思っていなかったので光栄です。もともとはジュガン役で参加させていただいたのですが、直後にメガファウナの副長役も振っていただきました。話が進むにつれてジュガンが出てこなくなってしまったので、副長役の人という印象が強いかもしれませんね。それはそれでありがたいことではあるのですが、本役は一応ジュガンです(笑)。

―― ジュガンについての印象はいかがでしたか?

口が悪いですよね。ウィルミットに対してすぐ「ババア」って言いますから。台詞なので仕方ないのですが、胸が痛むというか。個人的にはやはり気まずさを感じてしまいます。

―― ストレートな物言いが多いですよね。

立場的にもう少しスマートでも良いのでは? と思ったりもするですが、俗っぽい人ですよね。昭和のオッサンって感じのイメージです。

―― 副長はそれと比べて軽めな感じです

実は彼、おしゃれさんなんですよ。ああ見えてちょっとナルシスティックな伊達男という設定でして。大柄のマッチョですから、声を太めにしたいところなのですが、ジュガンのキャラクターを先につくっていたこともあり、そちらとは声の音色含め差をつけなければならず、軽め高めで演じました。

―― 3役目はメディーですね。

彼も副長同様にしっかりした体格をしていますし、年齢もそこまで大きく違っているという感じではなく。普通のお医者さんですし、あまりトリッキーにしてしまうとおかしなことになってしまうので悩みました。とりあえずドラスティックに変えるのではなく、外見の雰囲気からそれとなくやってみた次第です。出番が多くなかったので助かりました(笑)。第19話で副長とメディーが一緒に走っているシーンはさすがに別録りです。

―― クラーゲンについては?

彼については細かい人となりの説明はありませんでしたが、年配の偉い人ということでそれなりに。それにしても、各勢力に自分がいますね(笑)。

―― ローゼンタールは?

おネエな口調で見た目からインパクト大のキャラクターですよね。もっと遊んじゃっても良かったかな? と今さらながらに思っています。

―― それでも一番濃いキャラクターですね。

そうですね。こってり味です(笑)。本作ではモビルスーツに乗る役を演じられると思っていなかったので、物語終盤でまさかの展開! ここまで頑張ってきた御褒美のようで嬉しかったです。「ズゴッギー」は、そのキャッチーな名前と無骨なシルエットが気に入っています。ただ、水中作業用という持ち味を発揮するシーンがなかったのがちょっと残念でしたね。

富野作品らしい独特の台詞回し

―― 作品そのものへの印象はいかがでしたか?

富野(由悠季)監督の書かれる台詞回しは独特で、文語的というか……個人的な印象としては、舞台芝居のような雰囲気を感じるものが多い気がしています。普通だったらモノローグ処理する内省的な台詞をオンで喋っていたりするところなどからもその雰囲気を感じます。子供の頃から富野監督の作品に触れて、いわゆるガンダム世代として育ってきた自分としては、「そうそうコレです、この感じです!」とテンション上がりました。

―― どのキャラクターが演じていて楽しかったですか?

どのキャラクターが一番ということはありませんが、人となりを一番掘り下げられたのはやはりジュガンだと思います。一応本役ですので。ちなみに、伺った話によりますと、最終話でジュガンは撃墜されましたが、実はしぶとく生きているらしいです(笑)。

―― 諏訪部さんは本作でもリーゼントのキャラクターを演じられることになりましたね

最近の出演作でリーゼントのキャラクターを演じさせていただいておりましたが、ローゼンタールは別に髪型キャスティングというわけではありませんので(笑)。

―― 収録にはほとんど参加されていたと思いますが、アフレコ現場の雰囲気はいかがでしたか?

とにかくキャストの人数が多い現場だったので、座る場所を確保するのが大変でした。むしろ広めのスタジオだったのですが。ギリギリに現場に入ると居場所がないので、早めに来る方が多かったですね。アフレコ開始前に富野監督が「こんなに呼んじゃってすみません」と、よく謝られていました(笑)。

―― 富野監督から、お芝居について要望はありましたか?

富野監督や音響監督の木村(絵理子)さんからは、事前に細かい指示はありませんでした。「とりあえずイメージしてきた感じで演じてみて下さい。何か要望があったら言います」という感じで。強いて言うなら、「兼役が近いところで喋っている場合は気をつけて!」くらいでしょうか。

―― 最後に、シリーズを通してのご感想をお願いします

『機動戦士ガンダム』をはじめ、『無敵超人ザンボット3』など自分のフェイバリット作品を数々生み出されてきた富野監督の作品に関わることができて光栄でした。『ガンダム Gのレコンギスタ』は、ディテールにこだわりのある作品だと思います。注目すべきところがたくさんあるので、ぜひ2度3度と御覧になっていただきたいです。その度に新たな発見があると思います。

(2015年3月赤坂にて収録)

PROFILE



諏訪部順一(すわべ・じゅんいち)　3月29日生まれ。東京都出身。ナレーター、ラジオDJなどでの活躍を経て『テニスの王子様』で声優としても注目を浴びる。『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』『黒子のバスケ』『宇宙戦艦ヤマト2199』『スペース☆ダンディ』などに出演。

富野作品に携われたのは作曲家冥利に尽きること

作曲家としての夢のひとつ

僕は小さい頃からの夢で、作曲家として3つ、手がけたい作品がありました。ひとつはキラキラとしたフジテレビの月9ドラマ、2つ目は誰もが知ってるNHKの大河ドラマ、そしてもうひとつが「ガンダム」の音楽をつくることで、僕が事務所に入るときにも社長に宣言したことなんです。月9は作曲家デビューしてからすぐに関わることができたんですが、残りの2つの夢はなかなか叶わずにいました。でも昨年、その2作品ともお話をいただいて「やばい、運を使い果たした！」と思いましたね(笑)。「ガンダム」と言っても富野(由悠季)さんの「ガンダム」の音楽を手がけられることなんてそうそうないと思いますし、作曲家という職業に就いたからには誰もが夢見る仕事です。もちろん、僕も嬉しかったですし、本当に作曲家冥利に尽きることだと思っています。

噂では、富野さんが僕の曲を気に入って声をかけてくださったようだと聞いていたんですが、ただ、実は僕の中で富野さんという存在が大き過ぎて、凄くプレッシャーを感じていたんです。それに、前情報で「仕事をしたら一度は絶対怒鳴られる」と聞いたりしていたので(笑)。でも、実際にお会いした富野さんは、年下の僕にも「これ、どう思う？」と聞いてくださったり「ガンダムだからってあまり肩に力を入れず、いつもの気持ちでやれば良いから」と気遣ってくださる気さくな方でした。それでも結構肩に力が入っちゃったんですけど。一緒に食事したり、仲良くさせていただく中で富野さんの本気度、熱心さを感じましたし、そういったことから熱が伝わっていくことはあるんだなと思います。このような経験は僕の中で宝物になりましたね。何度もハグしてもらいましたし(笑)。

僕は「ガンダム」はすべてのシリーズを視聴しているわけではありませんが、『機動戦士ガンダム』は再放送で観ていて、印象的なシーンが脳裏に焼き付くほど毎回楽しみにしていました。今回、『ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)』のオープニングとエンディングの曲を書かせてもらって分かったのは、あの頃の主題歌の歌詞は子供にも響くように書かれたものだったんだなということです。そして、それが富野さんのこだわりだったんだなと。富野さんは、いつもめちゃくちゃ難しい作品をつくられて「子供に観せたい」とおっしゃるじゃないですか。でも、やはり富野さんのメッセージは子供だった僕の心に刻まれているんですよね。それが、僕が大人になって「ガンダム」の音楽をやりたいと思える一因になってるんだと思います。

徹底した取材で掴む

『G-レコ』の作曲をするにあたっては、いただいた脚本や資料だけでは意味が分からなかったので、そのひとつひとつを取材のように富野さんに徹底的に質問していきました。いきなり「クンパ・ルシータ」という名称を見ても何か分からないですしね。「どんなキャラクターなのか？」「どんな物語になっていくんですか？」と根掘り葉掘り聞いていきました。「モーツァルト」や「オペラ」といった様々なキーワードが飛び出しましたが、こういった言葉を正しく認識したうえで、さらに作品の理解を深めていくことが大事なんだと気付かされましたね。

当初は『G-レコ』のラストをどう締めくくるか富野さん自身も決めかねていたようで、僕に音楽の要望を伝える「メニュー表」を出すのは苦労されたんだと思います。あと、元気さより手触り感のある音楽が良いというお話もありました。初めは劇伴を全体的にオーケストラや合唱で通すのかな？ と思っていたんですけど、監督は「ジット団の曲はジャズっぽく」「もっと遊んで良いよ」などと変化を求められたんです。演奏では、もちろんフルオーケストラが入ってるものはこだわっていますけど、実は第3話で使用された「ハイフン・スタッカート」の編成が一番厚くなっているんです。民族楽器の達人の方にもご協力いただいて、ほとんど生演奏で録音しました。シンセでもできなくはないんですが、今回は使わないようにこだわっています。また、オーケストラ調の楽曲で組んだ70曲ほどの1回目の録音に加え、2回目の録音では変化に富んだ楽曲を中心に構成しました。僕はどの仕事でもいつも自由にチャレンジするつもりでやっているのですが、この2回目の録音でいつもの自分を取り戻せたと感じました。ですから、この度発売された『G-レコ』のサントラもいろんな聴き方ができるものになったと思っています。

菅野祐悟

音楽

音楽によって『ガンダム Gのレコンギスタ』の世界に更なる魅力を加味させた菅野氏。富野監督との交流が創作にどのような影響を与えたのか。また、かねてからの夢だったという「ガンダム」の音楽に携わった菅野氏の思いを伺った。

井荻 麟の詩の衝撃

今回、作詞家・井荻 麟として富野さんが書かれた「Gの閃光」の詩に曲を付けさせていただきましたが、凄くやりやすかったです。何というか、詩に音楽が付いてくるような感じがしたんです。だから実は「Gの閃光」は10分ほどでできた曲なんですよ。彫刻のゴミを払ったら元の姿が現れた……そんな感じでしたね。メロディを導いてくれる、良い詩との出会いってこういうことなんだなって。ただ、1番、2番、3番の歌詞で文字数が違っていたので、1番の歌詞に合わせて文字数を変えていただきました。「Gの閃光」を歌ってくれたハセガワダイスケくんは僕と昔からの付き合いで、よくコーラスなどで参加してもらうことが多かったんです。今回ももともとは仮歌を頼んでいたのですが、運良く彼の歌が採用されたんですよ。驚きましたが、蓋を開けてみれば彼で良かったなと思うんです。こうして大々的に出るのは彼にとって初めてのことですが、色が付いていない分、純正の「Gの閃光」という曲になっていたので、良い仕事をしてくれたなって思っています。

また、「ハイファン・スタッカート」もすぐにつくることができた曲です。打ち合わせで富野さんが「トイレが付いているのが画期的なんだ、俺はトイレが近いからな」っておっしゃっていたのを覚えています(笑)。今よりも数千年先の未来の物語で、その世界で聴かれている歌ってどんなものだろうと考えた結果、今のJ-POPではないでしょうし、現代の人たちが聴いたときに面白かったり、違和感があるべきものがあの時代のヒット曲なんだろうなと。富野さんの中でもこだわりがあるように感じられた曲なので、気合を入れてつくりました。でも、作品の中で流れた時間は短かくて、富野さんに「菅野くん、ごめん」って凄く謝られました。

思わぬ使い方もテレビ作品の醍醐味

『G-レコ』って作品そのものは、内容が難しくても何故だか観れちゃうんですよね。戦いが格好良かったり、キャラクターの台詞が面白かったり、可愛かったりと、そういう外堀がちゃんとあって、その中で富野さんが伝えたいことが描かれているんだと思うんです。この作品のすべてを、今は理解できているわけではないですけど、その入口に立つ万全の準備が整っている感じがします。こうした体験はほかの作品ではしたことがないですし、普通作品がわけがわからなかったらチャンネルを変えたくなっちゃうと思うんです。でも、『G-レコ』のように、ワクワクして楽しく最後まで観れちゃうのはやっぱり富野さんのマジックなんでしょうね。作曲では「こういうイメージじゃない」と言われた曲もありましたが、結果的にはそういった曲も印象的なシーンで使用していただけました。例えば、第23話のラストにマスクとマニィが再会する素敵なシーンとかですね。あと、戦闘シーンでは一般的に激しい音楽がかかりますが、富野さんはバラードの使い方が上手く、泣ける感じというか、映像が激しくても心情に合わせたイメージでシーンに曲を付けていただいていますね。

映画などですとシーンに合わせた曲を書いていくので、こういった指定は作曲家本人ができることなんですが、テレビでは音響監督に預けているパートなんです。なので、木村(絵理子)さんのような素晴らしい音響監督の方とお仕事ができたことも光栄です。そういう意味でも音響監督と作曲家の出会いは大切で、木村さんとは初めてご一緒させていただきましたが、ありがたかったです。

劇伴の作曲家はやはり映像ありきの仕事です。なので、どれだけ素晴らしい映像作品と出会えるかということも重要なんです。才能があっても運がないと評価の対象にすらならない、逆に怖いのは歴史に残るような作品で良くない音楽を書いてしまうことですね。

良いものを残さないといけない責任がある仕事だと思っています。

『G-レコ』で良い仕事ができたのか、悪い仕事になったのかは自分では分かりませんが、「Gの閃光」は良い仕事ができたっていう自信は間違いなくあります。でも、富野さんはサントラに寄せるコメントでキツイことを書かれることがあるので、僕もそうなるのかなぁってちょっと心配ですが(笑)。

今回のお仕事で3つの夢が叶ってしまったわけなんですが、これからどうするかはまだ検討中です。まずは富野さんの次の作品を待ってます。

PROFILE

菅野祐悟(かんの・ゆうご) 学生時代からアーティストへの楽曲提供を行い、2004年『ラストクリスマス』の劇伴を担当し本格デビュー。その後、ドラマ、映画、アニメ、ゲームなど多岐にわたって活躍。本作と同時期にドラマ『車師官兵衛』『MOZU』、『昼顔～平日午後3時の恋人たち～』、アニメ『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストクルセイダース』などに携わる。また作曲家としてだけでなく、画家としての顔も持つ。

▼菅野さんにはサントラ用に曲のタイトルを付けていただきました [illegible]





『ガンダム Gのレコンギスタ』オリジナルサウンドトラック
好評発売中(2015年6月26日現在)
LACA 9390～9392 発売元:株式会社ランティス 販売元:バンダイビジュアル株式会社

佐藤拓也×高垣彩陽

マスク／ルイン・リー×マニィ・アンバサダ

――まず、マニィの第一印象をお聞かせください。また、彼女をどのように演じようと思われたのでしょうか？

高垣彩陽（以下、高垣）　マニィは最初に設定画を拝見したとき、ノレドの友達でルインのガールフレンドとして描かれるキャラクターで、戦いに絡んでくるようなことはないと勝手に思っていたんです。でも、キャピタル・アーミィに加入した後の、髪をバッサリと切った絵があったので、この子はどうなるのかなって驚きましたね。それに、ノレドみたいな活発な子じゃなくてお嬢様っぽいのかなとも思っていたんですけど、第２話の「女の力で！」ってシャンクで飛んでいったときに、こういう一面もある人なんだと理解しました。私はいつもキャラクターのことをいっぱい想像しながら現場に向かうんですけど、この作品では少し勝手が違っていて、最初に現場に入ったときに富野（由悠季）監督から「君たちの余計な解釈はいらない」って言われたんです。

佐藤拓也（以下、佐藤）　監督は「考える必要はない」とおっしゃってましたね。誰にということではなく、みんなに「すべて台本に書いてあるから、あとは君たちの身体から出てくる声を聞かせてほしい」と常々話されていました。

高垣　会話が重なれば成立する台本になってるからって。私はいつも頭で考えがちだったんですけど、この現場ではキャラクターについて考えることを手放してみようと思いました。それは役者としては恐ろしいことでもあるんですけど、監督のおっしゃる通り、マニィなら目の前の状況に対してどうするか？　と考えた場合、事前に用意された感情ではなくて、その場で感じた気持ちを発するべきだと思ったんです。マニィは毎回台本をいただく度に「この子にはこんな一面があったんだ」っていう驚きと発見があって、その積み重なりから結果的に恐ろしいくらい行動力がある人になりました。あと、マニィはルインとカップルなので「どちらかに悲劇があるんじゃないのか」っていう噂がありましたよね？

佐藤　プロデューサーの小形（尚弘）さんが言葉の端々からそういう雰囲気を出してたんですよ。「歴代ガンダム作品のリア充はどちらかが死ぬ運命なんだよ」って（笑）。

高垣　小形さんは最初「マニィは戦いに出ない」って言ってましたからね（笑）。だから初めの頃、マニィはどういう立ち位置で軍に入るんだろう？　って不思議に思ってました。マニィはメガファウナに行ったことで、ルインとベルリが互いに相手の状況が見えてないことに気付き、たったひとりでそれをどうにかできないかって動き始めるんです。その頃から重要な役になったと思いますね。

佐藤　マスクは彼女がいなかったら死んでたでしょうね。ルインが最初にマスクを付けた理由って、クンタラの苦境を打破したいっていう気持ちからだと思うんです。でも、目の前の状況が変わっていくにつれて…マニィと再会したときからだと思うんですけど、それをしている場合じゃない事態に巻き込まれていったんだと感じますね。作戦を遂行したり、ベルリと戦ったり、とにかく目の前にあることをやらなければならない。でも、マニィがキャピタル・アーミィに帰ってきたとき、クンタラのためにっていう命題は頭の中にありつつも、もう彼の目的ではなくなったんじゃないかと。

高垣　ルイン・リーに戻ってましたよね。

佐藤　だからといってマスクを取るわけにはいかないんだけど、心はマニィと一緒にあるからこそ、ルインとして戦う覚悟ができたんじゃないかな？

高垣　ルインはちょっとしたことで壊れちゃいそうなほど、すべてを背負ってる。見てるだけでも痛々しいし、包み込んであげたいというか、愛したいと思えるんです。

佐藤　確かにマスクって危うい人だよね。ルインのままじゃ戦えないからマスクを付けてるけど、別に誰かに成り代わったわけじゃない。だから、戦場での支えというか、モチベーションを保つにはあの時点のルインにはバララが必要だったのかもしれない。マニィだったらマスクを付けてもあぁはならなかっただろうし、なれなかったと思う。

高垣　マスクであるためにはバララが必要だったということですか？

佐藤　そう解釈してます。だから、マニィが帰ってきてからはクンタラのためにも戦うけど、彼女を死なせてはならないというのがルインの一番の目的になってしまったと思うんです。

高垣　でもマニィって頑固だから。愛する人がやめろとか行くなって言っても聞かないですよね？

佐藤　聞かない、聞かない（笑）。

高垣　たぶん、マニィは愛したいっていう気持ちが強いんだと思うんです。だからバララとマスクの関係も分かってるだろうけど、恋愛感情を持ち込んでどうこうするんじゃなくて「彼女に負けたくない！」っていう気持ちで出撃したんでしょうね。もちろん認められたい気持ちはあると思うけど、彼女たちの想いはいわゆる痴情のもつれみたいなチープな言葉で簡単に説明できるものじゃないと思っています。

佐藤　結局マスクは、マニィとバララという２人の女性のお陰で生き抜けたと思うんです。マニィが底抜けに優しかったのも大きいんですが、それがありがたくもあり、ちょっと怖くもあり……。

高垣　そうですね（笑）。

佐藤　マスクとベルリが戦ってる中にマニィが入ってきて「マスクのために負けてあげてよ」って言ってしまうのは、優しさだけどやっぱり情けなく

感じると思うんですよ。「俺、そう見られてたんだ……」って（笑）。それでベルリに立ち向かっていくマニィを見て、マスクは「マニィのために負けてくれ」と言うしかなくなっちゃう。愛の大きさが怖いですよね。

高垣　マニィは例えば自分が死んでしまった後マスクがどうなるかまでは考えてないんですよね。ある意味、マスクは置いてけぼり状態に。

佐藤　だからマスクは撃ち落とされたマニィを見てホッとしてるんです。もちろん心配はしてるだろうけど、もう彼女は戦わなくて済むんだって。この先、かかあ天下になるのは目に見えてますね（笑）。

高垣　マニィは、こうと決めたら真っ直ぐ行っちゃう人だから（笑）。私、「このまま真っ直ぐ、誰のせいにもしない！」っていう台詞が好きなんです。ルインのためにだけど彼に依存してるわけじゃなくて「私がこうしたいからしている」っていう意志の強さが表れてますよね。それがマニィの力なんですよ。

——終盤に発表されたキービジュアルではG-セルフとカバカーリー、それにマニィのジーラッハが描かれてました。

佐藤　あれを見たとき、マニィが『機動戦士Vガンダム』のカテジナさんみたいになっちゃうのかなって思いましたよ。

高垣　みんなそう言ってましたね。

佐藤　カテジナさんは愛しすぎるがゆえに狂気にとらわれていくじゃないですか。マニィにもそんな危惧があったので、すべてが終わったときはホッとしました。

高垣　何気なく温かい食事ができる。それが何より幸せな証拠ですよね。

佐藤　富野監督からは第25話がルインとマニィの一番の見せ場だって聞いていたんです。２人が力を合わせて生き延びる方法を選択したことが監督も嬉しかったようなんですね。事の始まりであるクンタラの地位向上が結局どうなったかは描かれてませんが、生きて２人が無事でいられるというのがひとつの幸せのカタチなのかなって。

高垣　第25話で、ルインがマスクを脱いで顔を見せるシーンは自然な動作として描かれていてロマンチックでしたね。グッときました。

佐藤　あれは彼が持ち得るなけなしの男気だと思ってます。

高垣　絵コンテを書く富野監督の頭の中で２人が勝手に動いていって、結果的にあのようなエンディングを迎えられたのは本当に良かったなぁって思います。もし、どちらかが死んじゃってたらどんなに辛かっただろうって。私、収録の翌日に思い返してたら泣けてきちゃって……。

佐藤　僕、「頼むからマニィだけは生かしてほしい」って小形さんに頼み込んだこともあったんですよ（笑）。

高垣　富野監督も２人が揃って最終話を迎えられたのが本当に嬉しそうでしたね。

佐藤　絵コンテを描ききったとき、ご自身も泣けてきたっておっしゃってましたから。２人は遅り回ってどのカップルより一番ハッピーになったわけですから、良いことばかりじゃないけど全力で生きていかなければならないんです。そこに、監督のおっしゃった「元気のＧ」という言葉が深みを感じさせますね。夢や希望を与えることも大事なんだろうけど、「Ｇの閃光」の２番で「リアルは地獄」って歌詞があるように、辛いことがあってもやっていかなければならないんだよって。今になって思うと余計に染みてきます。

——では、最後に最終話まで演じてのご感想をお願いします。

佐藤　マスクを付けただけで強くなったような気分になれるのは男の滑稽なところです。でもそばに居てくれる人がいるだけで、どんな戦場でも生きて帰ろうと思うし、希望もあるんだということをルインとマニィに感じさせてもらいました。思ってくれる人がいるってありがたいよね。

高垣　この作品に関わらせていただいたことは、私の財産になるほど素晴らしい経験でした。マニィと出会い、彼女と共にこの作品を駆け抜けたことは、今後自分の中でも大きな力になると思っています。マニィは、イメージを膨らませ過ぎないように臨んだこともあって、良い距離感を保ちながら向かうことができました。あと、彼女の原動力であるルインという存在が素敵な人じゃないと熱量も高まらなかったと思うんです。佐藤さんのつくったルイン、そしてマスクが魅力的だったから、マイクの前でマニィの気持ちに近づけたんだと思います。佐藤さんには本当に感謝しています！

PROFILE

佐藤拓也（さとう・たくや）　5月19日生まれ。宮城県出身。『ガンダムビルドファイターズ』『ガンダムビルドファイターズトライ』『ジョジョの奇妙な冒険』『幾血堂々!! 兼続と慶次』『カードファイト!! ヴァンガード』など多数のアニメに出演。吹き替え、ゲームなどでも幅広く活躍する。

高垣彩陽（たかがき・あやひ）　10月25日生まれ。東京都出身。『機動戦士ガンダム00』『変色キセキ』『機動戦士ガンダムAGE』『戦姫絶唱シンフォギア』などに出演。アーティストとしてスフィアのユニット活動に加え、ソロ活動も行っている。

▲兼役でノベルを演じることは台本を見るまで知らなかったので凄く驚きました。これまでにも『ガンダム』シリーズに出演させていただいたので、一度でいいからハロをやってみたいなって思ってたんです。今までのハロと違ってハロビーには表情があるんですけど、ロボット的な無機質さも含めつつ、自分なり[illegible]こうかな？[illegible]した芝居をしたら、ご指摘を受けることもなく上手くいきましたね。その後は台本で「[illegible]」となっているところを台詞にしこみたり、端に映り込んでいたらアドリブを入れたりと自由に演じさせてもらったのですが、寛大な[illegible]心でＯＫをいただきました（笑）。毎回「やり過ぎたかなぁ[illegible]」とおそるおそる監督の方を振り返るんですが、いつも笑顔で丸を出してくれたのは嬉しかったですね（高垣）

富野監督の、まさに頭の中の宇宙を垣間見た感じでした

予習しすぎが「気に食わない！」

私が参加したきっかけは、プロデューサーの小形(尚弘)さんに声をかけていただいたからなんです。もともと洋画の吹き替えをやっていたのですが、サンライズさん制作の『焼きたて!! ジャぱん』(2004年)でアニメの音響に初挑戦し、次の『結界師』(2006年)から小形さんとガッツリ組ませていただくようになりました。そして、『機動戦士ガンダムUC』(2010年)でガンダムシリーズに初めて関わることになったんです。それまでガンダムはあまり詳しくなかったのですが、小形さんがガンダムのDVDセットを用意してくださり、宇宙世紀の作品をたくさん観たことで、このシリーズが多くの人に愛され、名台詞の数々と共に不滅の人気を誇る理由がようやく分かりました。でも、その時点では富野(由悠季)監督と直接お仕事できることになるなんて夢にも思っていませんでした。なので、今回とても緊張しましたし、自分が監督のお役に立てるのか凄く不安でした。

『ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)』は宇宙世紀からかなりの時間が経った時代設定なので、複雑な世界観を把握したり、用語を一から覚える必要があったんですけど、富野節と呼ばれる台詞の理解も最初は難しかったんです。その言葉がどこにかかっているか、とかいちいち理屈で考えてしまってたんですね。第1話の収録前に小形さんに先生役を頼んで勉強会を開いてもらいました。そうやって、やっと監督と皆さんの前に立つ勇気を持ってアフレコ現場に臨んだのですが、私の台本を見た富野監督が一言、「そんなに予習しているのは気に食わない！」(笑)。音響監督としてすべてを理解してやらないといけないという構えがあったのですが、富野監督の一言で肩の力がスッと抜けちゃいました。でも、やらないと気がすまないので予習はやらせてくださいー！ とお伝えしましたけどね。その上で分からないことは現場で監督に聞いてやっていこうというスタンスになりました。富野監督は最初怖い方なのかなと思ってましたが、実際は楽しい方で、現場では役者さんを盛り上げ毎週スタッフ共々笑いが絶えなかったです。それに、頭の中に無限に広がる宇宙があるような面白い発想をされるんです。まさに天才の頭の中の宇宙を垣間見た感じでしたね。アフレコは各話の演出さんや私に任せてくださる部分も大きかったですが、難解なことや、私が説明するより監督が話した方が百万倍面白いエピソードのときにはすかさず「ですよね、監督？」と振って説明してもらったりしていました(笑)。

初心に帰った音づくり

富野監督は最初にお会いしたとき、音について熱く語られていました。過去にこだわらず、4、50年後に残るものにしたいとおっしゃるんです。最近の作品はゴージャスだけど、音と音を重ねて相殺しているので粒として立ってこない。だから初心に立ち返って劇として聞かせられるようにしたいと。それに、観た人の記憶に残るようモビルスーツやビーム・ライフルの音も新たに2Dの世界のつくり方にしたいとおっしゃってました。『G-レコ』自体、科学技術を進歩させてはならないというところから始まってますけど、ある意味行くところまで行っちゃってる世界の物語ですよね。だから音づくりも初心に戻ったものにしたいと考えられたんだと思うんです。キャスティングも大らかに『機動戦士ガンダム』のようにどんどんダブっちゃっても良いと言われました。最終回は飯師部ショーになっちゃいましたけど(笑)。でも、飯師部(順一)さんなら面白くやってくれるだろうというのはスタッフの楽しみでもあったんです。青山(穣)さんにも艦長を2役やっていただきましたけど、そのことによって出た面白味もありましたしね。音楽については富野監督と菅野(祐悟)さん、選曲の合田(麻衣子)さんたちと一緒に話し合いをして決めていきました。富野監督は、菅野さんにやってもらえるのなら、自由につくっていただきたいと伝えていらっしゃいましたね。菅野さんにやっていただけるだけで勝ちだともおっしゃっていました。

木村絵理子

音響監督

洋画や大作アニメ映画で音響演出として腕を振るう木村絵理子さん。
初参加となる富野作品で、いかにして『ガンダム Gのレコンギスタ』の音の世界をつくり上げていったのか？
監督とのやりとりで生まれていった完成作への軌跡を伺ってみた。

最大34人の出演者に

富野監督は「最近の声優事情が分からないので、役にあっている人でそれを表現できる人を呼んでくれ」とおっしゃっていたんです。それを踏まえてオーディションの準備を進めていました。が、なんと監督がオーディション初日から風邪でダウンしてしまい欠席、私たちは「富野監督ならこう判断するだろう」と手探り状態で収録をしました。また「演技をしていない生の声も聞きたい」とのことだったので、監督へのビデオメッセージを自然な声で撮らせていただきました。富野監督は皆さんの演技とビデオメッセージを何日も掛けて全員分チェックされて、二次オーディションに来ていただく方たちを選んだんです。結果、全体のバランスということもありましたし、オーディションで受けた役と違う役に決まった方もいました。マッシュナーはその時点ではキャラクターデザインもなかったのでオーディションキャラクターには入っていなかったのですが、別役を受けていた、たかはし(智秋)さんに早々と決定しました。監督が決められたんですが、マッシュナーがどんな絵柄になるのか逆に楽しみになりましたね。富野監督は収録が始まってからも役者さんの演技を見てキャラクターのプランを変えたり、サイドストーリーをつくったり、とても柔軟に対応をしながらストーリーをつくっていらっしゃいました。

それと、脚本を読んだときから、登場人物の多さには驚きました。カタカナの名前が中々頭に入ってこなくて、男か女かも分からない。相関図のようなものも何度も書きましたし、受験生のように単語帳までつくったりして覚えようとしました(笑)。ただ、監督に名前の由来を聞いてみると思いがけず面白いエピソードが聞けたりして、これは途中から楽しみになりましたけどね。人の名前に加えて、惑星、コロニー、地球、国、組織等、物語が展開する舞台も多かったですし役者さんの人数は多くなると思ってましたけど、ダブり(兼役)を大胆にやっても、あれ以上は人数を減らせませんでした。そのため、アフレコでは最大で34人になったときもありました。そういう日は、ぎゅうぎゅう詰めのブースで富野監督から皆さんに「こんなに多くなっちゃってゴメンなさい」と謝罪の言葉から収録がスタートするんです(笑)。

誰がというわけでなく、皆がハマっていた

石井(マーク)くんは自然でナチュラルな感じが良かったんですね。オーディションに呼ぶ前、若い男の子をとにかく探していて、いろいろとボイスサンプルを聴いた中からお呼びしたんですけど、その中でもナチュラルさと大らかさが光っていました。何にも染まっていない感じが魅力的だったんです。ですから実際に彼に会ってみて「お、来たな」という感触がありましたね。第1話のアフレコで「腹から声を出せ！」と、体育会のような特訓で監督の洗礼を浴びましたけど、早くも第2話では自主練(習)の成果を発揮し、収録はスムーズに進みました(笑)。嶋村(侑)さんはお姫様の役ですから、いつも「品良く、気品を」とお互い標語のように確認し合いながら進めていました。寿(美菜子)さんのノレドもピッタリでとても良かったですし、高垣(彩陽)さんのマニィは脚本の段階からかなり化けましたけど、それは高垣さんの力があってのことだと思います。田中(敦子)さんのウィルミットも面白かったですね。あと鶏冠井(美智子)さんは名前が変わっていたので、以前から気になっていた方なんです。今回チャンスだと思ってオーディションにお呼びしたら役柄にピッタリでした。『G-レコ』はどの方も皆さん本当にキャラクターづくりが的確で、役にハマっていたし、またキャラクターを面白く進化させていってくれました。バララも、「この男はもういいや」ってなっちゃう微妙な機微を、中原(麻衣)さんが短い台詞の中で直感的かつ的確に演じていたのが印象的でした。ステアのミシェル・ユミコ・ベインさんは監督がスカウトしてきた方です。彼女は歌手が本業なんですが、富野監督がどこかで声を聞かれて「この声がほしい」とおっしゃり、オーディションにお呼びしたんです。あの声があると何かが変わるという監督の閃きで、ステアの役ができたんだと思います。確かに効いてますし、残りますよね。逆に、私は最終回で富野さんをスカウトしました。最終回の絵コンテを見て、村のおじさんの一言をお願いします、って。その場で快諾されたわけじゃないんですけど、とりあえずキャスト表に書いちゃいました(笑)。決まり役だけで30人近くの役者さんが出ている状況で、あのおじさんのためにキャストを増やすことはいろんな意味で厳しいですからね。やっぱり責任をとってもらわないとと思って(笑)。当日、監督の台詞は最後の最後に録ることになりました。ですから、あのシーンは出演者の皆さんに見守られながら録ったんです。最終回のラストシーンの、シリーズを締めくくる最後の台詞が監督演じる村のおじさんの一言ですから、役者さんも演出の松尾(衡)さんもダメ出ししたりして大変盛り上がりました。26話を録り終えてみて、富野監督が表現したいことをちゃんと自分が理解できていたのか、反省点は数多あります。空回りしてたところもあるかもしれませんが、やるからには力不足だろうが何だろうが、がむしゃらに頑張るしかありませんでした。で、今は、とりあえず終わったぁ、26話録り終えたんだっていう安心感と、富野監督の刺激が恋しいような何だか複雑な心境の今日この頃です(笑)。

PROFILE
木村絵理子(きむら・えりこ)　洋画や海外ドラマの日本語版制作に演出として多く携わる。サンライズ作品では『焼きたて!! ジャぱん』『結界師』『テイルズ オブ ジ アビス』『TIGER & BUNNY』『機動戦士ガンダムUC』などに携わり、音響監督として活躍。

監督がトイレを描くことを熱く語られていたのも印象的でした。効果の西村(睦弘)さんにふじださんと私で『ゲッ、ホ』とか口でバキューム音を再現しながらお願いしたんですけど、素人の擬音でかえって混乱させちゃいました(笑)。まさか未来のモビルスーツのトイレの音なんて考えたこともなかったですから。トイレの流水音も一度きりなのに数までありましたから、一度聴いたら忘れられない音です

石井マーク×嶋村侑

ベルリ・ゼナム×アイーダ・スルガン

──では、嶋村さんからアイーダの第一印象をお聞かせください。

嶋村 侑（以下、嶋村）　目がキリッとして凛としているヒロイン像が印象的で、富野（由悠季）監督らしいと思いました。いかにもな可愛い感じには演じちゃいけないなという先入観がありましたね。あと、アイーダ役は何がなんでもやりたいという気持ちが強くて、ここまで思うことってこれまでで初めてだったんじゃないでしょうか。実は、『リーンの翼』のときは監督とお話する機会がほとんどなかったんです。なので、オーディションでは「キャラクター表を見ないで君のままで声を出してほしい。見るな、考えるな、さぁやれ！」っておっしゃる監督にすごく気負ってしまったんですが（笑）、もう一生懸命やるしかないと思って挑みましたね。最近、母から「あなた、やる前の気合が違ってた」って言われたんです。何か意気込み的なことを家族にも話してたんだと思います。

──石井マークさんの印象はいかがでしたか。

嶋村　ベルに似ているなって思いました。可愛いと言うより、キュートで天真爛漫ですよね。違うのはベルより身長が高いことくらいで（笑）。それに、これが初主役なのに緊張してないように見えました。私がデビューしたときはもっと緊張してたのに。そういうとこがベルっぽいです。怒られたってニコニコしてる（笑）。



石井マーク（以下、石井）　どちらかと言うとそうですね（笑）。第1話のアフレコは本当に緊張してたんですけど、新人だからって手は抜きたくないし、負けたくないし。

嶋村　新人は余裕ないし、手なんか抜けないよ！

石井　もちろんそうですけど、そういう部分に甘えるのが嫌だなって思ったんです。この作品をずっと全力でやっていこうと心に決めたので、第1話で居残りしたときもくじけませんでした。

嶋村　第1話は凄かったねぇ、監督も怒鳴ってて。

──かなり緊張した現場だったんじゃないでしょうか。

嶋村　何かよく分かんないけど監督のパッションが凄いんです！

石井　嶋村さん、さすがだ（笑）。

嶋村　だって私、こんなにパッションに溢れてトークバックしてくる監督さんってほかに知らないですよ（笑）。

石井　それもあって、第2話の収録は気持ちを引き締めていこうと思ってたんですけど意外でしたね。監督が自らスタジオの中に入ってきてニュアンスを身体で表現してくださるし、お茶目な一面も見られて凄く明るい雰囲気になってました。それに、本番はピシっとするので心地良い現場だと思うようになったんです。

──全26話の中で印象的だったシーンを教えてください。

石井　台詞の選び方、出てくる言葉がどれも印象に残っているのですが、一番苦労したのは「なんじゃとて？」ですね。驚いてるのか、恐怖してるのか、何なのか……。

嶋村　私は「飛んじゃって！」ですね。

石井　監督の台詞にはどっちでも捉えられるようなものがたくさんあって、アイーダさんの「飛んじゃって」も機体のことなのか、ベルリのことなのか。逆にそういうのがあるから、そのときのシーンの流れでやっていくと自然と噛み合っていくっていうことなのかなって。

──ベルリとアイーダの関係についてはいかがでしたか。

石井　とても飲み込めるような状況じゃないですよねぇ。だからこそ、もっと大きな世界を見なきゃって気持ちで世界一周の旅に出たのだろうし。

嶋村　アイーダはベルの気持ちをまったく知らなかったのかなぁ？

石井　そこですよね！

嶋村　私は「知らない」でやってました。そういうことにまったく気づけない鈍感な感じで。

石井　ベルリも最後まで気持ちは伝えてないですしね。

嶋村　ベルがたまに「姉さん」って助けを求めるように言うじゃないですか、アイーダはそれを見てないんですけど、私自身は「ごめんね、何も助けてあげられない」って思ってて……。

石井　ベルリは結構何度も叫んでましたね。

嶋村　アイーダは心配してるから呼びかけはするんですけど、ベルはひとりでも大丈夫ってみんなから思われてるからね。言ってるアイーダが危ないんだから行くなよって！ すいません、まだまだ突貫娘なんで（笑）。

──姫様と呼ばれながらもちょっと抜けたところがあるのがアイーダの魅力でもありますよね。

嶋村　そうなんですよ。でも、地に足がついてるときの台詞は人間らしくて良いですよね。ラ・グーとの会話もそうでしたけど、女性としての描写がしっかりしてて。玉ねぎ切って泣いてたのも自分ひとりで物事を受け止めようとしているからでしょうし。女の子って喋りたい生き物だから、普通の

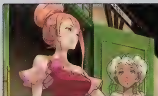
子だったら誰かに喋ったりするんでしょうけど、アイーダはそうやってストレスを発散させたり噛み締めたりするんですよ。

――アイーダのベルリに対する感情も、最初のことを考えると移ろいが難しかったのでないかと感じました。
嶋村　明確な区切りはないと思っています。トワサンガで姉弟だって明かされて「こういうことが起こっちゃったんですよ」って怒ったのだって、彼を責めるために言ったのではなく「こういう事実があったんですよ」って大人たちに伝えるためにやっているんですから。ひとつの台詞にもいろいろな意味が含まれているのは、富野監督らしいですよね。ただ、第6話のデレンセンさんを倒して落ち込むベルの様子を彼女が見に行くシーンは、彼女の気持ちが切り替わっていくきっかけのひとつになっているのではないかなと思っています。
石井　第6話にはいろんなポイントがありましたよね。ベルリの戦い方やアイーダさんの気持ち、ここから一気に流れが変わりました。あと、第23話のロックパイとの戦闘は、周りの仲間たちに支えられているんだっていう感じがありましたね。それまでは敵を傷つけないよう気をつけて戦ってきたので、どうしても敵を倒さなきゃいけないという局面では意識し過ぎで怯えちゃったのかなって。ベルリ自身はどうしようという気持ちになってましたから。

――周りの理解もあって立ち直りは早かったですよね。
石井　すぐにパンツ履き替えてましたしね(笑)。
嶋村　ああやって明るく戻ってきてくれるのは、ベルがメガファウナに来てくれて良かった点のひとつだと思ってて。大人になると考え過ぎちゃって引きずるじゃないですか。だけど、ベルみたいな若さや明るさにクルーの皆さんが救われている部分ってきっとあると思うんです。ベルがいるから前に進めて次があるという気持ちになれるし、それが希望なんだと勝手に考えていました。

――アイーダに金星に行きたいと言わせてしまったのは、それがきっかけかもしれません。それぞれのキャラクターを振り返ってみていかがですか。
石井　ベルリがいればガラッと雰囲気が変わっちゃう。そういうところが彼の良さなんだって第1話の収録でそれが一気に分かったんです。第1話には多くの情報があるので、それぞれがどういうキャラクターなのか把握できましたし、それをベースにどう成長していくのかな？　と考えながら演じていきました。
嶋村　私は上品との戦いでしたね。監督のおっしゃるお姫様ってなんだろうと考えながら、近所にお姫様がいないか探しましたもん(笑)。

――では最後に、全26話を演じられた感想をお願いします。
嶋村　アイーダって人間らしいなぁとしみじみ思いました。演じる中で課題もありましたが、彼女に共感できたし演じられて良かったです。本当に勉強になりました。楽しかったですね。お話は26話で終わりましたけど、ベルリは世界一周に行って、メガファウナの人もやることいっぱい残ってて、まだまだ冒険は続くんだなっていう終わり方でした。何かが解決したわけじゃなく、じゃあ次はどうする？　っていう新たなスタート地点に立ったのだと思っているので、これからアイーダはあのマントに相応しい人になっていくのでしょうね。アイーダもメガファウナのみんなも頑張れって応援してます。



石井　「アニメじゃなくて芝居をしてほしい」と監督がおっしゃる中、ベルリの気持ちに自分の持ってるものが加えられた手応えを感じて、今の僕でも挑戦できるんだっていう自信になりました。最初の頃は考える間もなく、感じるままに、誰かの台詞を受けて自分の台詞を返すというやり方だったのが、途中からは自分がベルリになっていけた。完全にリンクしていけたんだと思います。でも、最終回ではまだ収録が終わってほしくないって気持ちが大きくて「これで世界一周するぞ」っていうラストの台詞が上手く言える気がしませんでした。だけど、ベルリはここから新しい冒険に出るんだから、きっとワクワクしながら言うんだろうなって思い直して。何も考えずに楽しい気持ちでやってみようと吹っ切って臨んだんです。

――旅を通してベルリはどのように成長していくと思いますか。
石井　しっかりした大人にはなってほしくないですね。やるときはやるけど、基本はエヘへっていう感じで。
嶋村　前向きさは変わらなそうだけどね。あの明るさなら世界のいろんなところで可愛いがられるよ！



PROFILE



石井マーク(いしい・マーク)
1991年11月21日生まれ。千葉県出身。主な出演作は『思い出のマーニー』『カードファイト!! ヴァンガードG』『ハイキュー!!』など。



嶋村 侑(しまむら・ゆう)
4月18日生まれ。東京都出身。『リーンの翼』『機動戦士ガンダムAGE』『Go！プリンセスプリキュア』『進撃の巨人』などに出演。

自己啓発・能力開発ができた仕事

——全26話のO.A.から少し時間が経過しての、率直なご感想はいかがでしょうか。

終えてみて、ようやく「仕事とは自己啓発になる」という話もできるようになりました。僕の若い時代は、仕事とは食っていくために否応なくやる労働であり、システムとラインに組みこまれて資本家から使われるのが労働者と教わりました。でも当時から「自分にはこんな能力がある」と一芸を身につけ、一生同じことをやり続ける仕事師・職人のタイプもあったわけです。そんな風に自分が仕事を通じてやるべきことを見つけられるのなら、自分の能力開発、自己啓発になるということです。今回の『ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)』では、自分に毎日やるべき仕事があるという状況は人を元気にさせると、つくづく感じました。

——現実に繋がる大きな手応えもあったのではないでしょうか。

O.A.直後は、最終回を気に入らないという否定的なリアクションも多く見ました。「逃げきったな、許せない」というようなことを言い放って気が済むのならば、それはそれで良いと思います。その一方で「中盤の展開は、もったいなかったですね」という冷静な批判もいただいています。悪かった部分は自分でも承知していますから、ありがたいご指摘です。あれだけ考えて各陣営の位置関係をつくったのに、分かりにくい構造になってしまいました。例えばトワサンガの構造を紹介する部分の尺が取れず、「全肯定してくれ」なんてことは言えません。

——簡単なガイドで見通しが良くなる実感もあるので、これからやる仕事があるのではないでしょうか?

演出処理や技術的な問題もスケジュール的な関係でできなかったことがあったため、本商品では全体的にリテイクさせてもらって、気持ち良く観られるようにしています。また分かりづらいとされながらも、このつくり方にしたおかげで、むしろ小学校の中学年以下、幼稚園ぐらいまでの子どもたちが、かなり熱心に観ているということも伝わっています。むしろお父さんお母さんよりも、関係が全部分かっていたりするらしいですね。

——先入観なく観入ってしまうと分かるということですか。可能性はありますね。

ここ数日になって、最終回に対しても「手打ちをしたのが良い」と、ようやく肯定的な意見も聞こえ始めています。もうひとつ嬉しいことは、女の子がかなり食いついてくれたこと。「あっ、ファーストガンダムと同じになれたかもしれない」という気がなきにしもあらずで、ひと息ついているところです。それであれば、次はどうするか。今後の問題も考え始めたところで、『G-レコ』は決して無駄な仕事ではないと思っています。

キャラクターをメインにした画面づくり

——今回は、準備期間をかなり長くとられていましたね。

それは作品のクオリティには関係ないことです。むしろ時間をかけ過ぎたために「こうしよう」という提案がたくさん出てしまい、キャラクターもメカも要素が多くなりすぎました。短期で進めていれば、ここまで詰めこまずに済んだかもしれません。例えば安田(朗)くんからバックパックの提案が出て、互換を可能にする条件をクリアしようとした結果、すでに決めていた劇構成がかなり変わりました。しかし、その過程でむしろ僕のストーリー主義の問題も見えたので、結果的には良かったのです。吉田(健一)さんのキャラクターも僕には非常に見やすかったから、子どもに好かれるような人間関係が描けるぞと、絵コンテをうまく進めることができました。ですから、とっ散らかったかということはなく、画面を明るく映えさせる方向に作用してくれています。

——たしかに、にぎやかで華やかな印象があります。

僕としては珍しいほど、キャラクター全員をはっきりと描けた自信もあります。これだけの人数がいるのに、ブレたキャラクターがいない。むしろみんな「良いかたちで化けてくれた」という実感があります。シナリオの予定を越えて、間違いなく居場所を持てたキャラクターが何人もいますし、そうやって「化けた」部分にこそ、女の子や小さい子どもたちが食いついてくれたと思っています。例えばキャラクターを一度見ただけでも、「あっ、ミック・ジャックだ」と次から識別がつく。キャラクターをメインにして画面をつ

富野由悠季

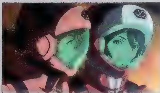
総監督・脚本

「脱ガンダム」を目指してスタートした『ガンダム Gのレコンギスタ』は、富野監督の予想を超えた成果を潤沢に残して終わった。本放送O.A.3週間後というホットなタイミングで、その感慨と手応えを存分に語っていただいた。

くってみて、本当に良かったと思っています。

──主人公のベルリも、これまでにないタイプでしたね。

ええ。しかし、主人公周辺のストーリー構成には反省もあります。アイーダとベルリが姉と弟だと分かった後に、「これはもう一度化けるぞ」という劇を僕が組めなかったことです。情けないお姫様キャラクターのアイーダには、もっと可愛らしさが出てほしいし、そんなアイーダを助けなければいけなくなったベルリは、もっと立派な男になっていく予兆を見せる。そこを補強するような方法はあった、もっと骨太の話にできたはずだ、残念だと、メインスタッフの反省会で指摘されています。



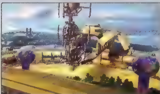
── そのストーリーですが、今回全部ご自身で脚本を書かれた理由は？

この20年以上、なぜこうもガンダムが再生産できるのか？ やはり創作とは違うところにいき始めているかもしれない。そう疑問に思ったからです。これは規定路線から外れる作品をつくる必要がある。そういう意味での「脱ガンダム」を意識するなら、最初にガンダムをつくった僕がやるしかない、と決意しました。ところが企画を考えていた約3年間、敵・味方を設定して毎回戦闘シーンのある物語にしたとたん、固有名詞を変えただけの「同じ話」になってしまうことも見えてきました。これは、もはや能力論ではない。メンタリティを根本から変えないと「脱ガンダム」に辿り着けない。だから当事者である僕自身がシナリオを書きながら捨て、書きながら捨てを3回以上繰り返しました。それで他人にシナリオを渡すことができなくなってしまったのです。

リアリズムの徹底が問題提起になる

──そうした難関の突破口になったのは、何でしょうか？

やはり宇宙エレベーターです。もともと僕の宇宙開発論では全否定してきたものですが、「キャピタル・タワー」という名前に変え、140個ものナットが付いているなど非現実的な部分も加えました。宇宙世紀の技術が残っているならミノフスキー・フライトの技術があるわけですし。そして確信を持てたのは、地球そのものがバッテリーで、その電力もシステムが吸収しているという面白い視点を手に入れることができてからです。



──そのメカニズムは第1話で軽く触れていましたね。

何でも描けるアニメに、どうしてここまでリアリズムの裏づけが必要なのか？ それは「どうやらウソ八百の物語ではないぞ」と気が付く子どもたちもいるからです。30年後、50年後に電離層、今の子供たちの世代が太陽風まで含めた地球そのものを利用すること、天候が持っている偶発的な雷のエネルギーまで保管するシステムがあり得ると、本気で発想してくれるかもしれません。それにはまず「そんなバカなことできるわけない」と思う大人たちがいることが大事。その次に「それもアリかもしれない」と考えてくれる子たちがいること。技術をそんな風に別の角度から考え、将来の課題にしてくれる子たちが育ったら、エネルギー問題はもっと希望的に考えられるでしょう。そんなヒントを与えられるものとして、キャピタル・タワーという設定は、悪いものではないと思っています。

──なるほど、現実に繋がる部分も含めての「脱ガンダム」というわけですね。

もうひとつ大きいのは、宇宙世紀までの科学技術論、つまり人間の夢の産物でしかないものは全部ダメだと主張しているところです。それを重視した一例が、G-セルフに組み込んだレイハントン・コードをタブー破りとしたことです。特定の人しか使えないバリアを張るのは良くない。その逆が「ユニバーサル・スタンダード」なのです。なぜならば、モビルスーツのように宇宙で使う道具は、みんなで使えなくてはいけないものです。金儲けや自分たちの都合だけで技術を行使することは、禁止しなければいけない時代が来ている。そうしたことも、子どもたちが「これは何か意味があるようだ」と気付けるように描いたつもりです。

場や物流を意識することで成立するもの

──スケール的にも内惑星の金星が出るなど、拡がっていますね。

「クレッセント・シップを使いたい」ということも、今回の企画の動機でした。15年ほど前、すでに山根(公利)さんの描いたデザインがあったのですが、『G-レコ』くらい発想の「場」を違うところに置かないと使えないものなのです。キャピタル・タワーという交通機関がある。それを成立させるためには、行く場所が必要。それでフォトン・バッテリーの生産地を、地球よりはるか遠方に設定したのです。劇とは妙なもので、「場」が想像できな



いと「アニメって便利だよね」と見下され、観ていられなくなるものです。

——なるほど。それは、リアリティの足場のことですね。

否定していると言いつつ、僕は日本宇宙エレベーター協会の正会員になりました。その実験を見に行くと、学生たちが寄ってたかって試しても、まるでうまくいかない。でも、そういう努力を一生懸命やっている空気の中にいられたおかげで、絵空事ではなく本気になれる部分も出てきました。その体感を得られたのはもの凄く大きいことです。

——先ほど交通機関のことを指摘されたのも、いわゆるロジスティックス、物流があってこそ、初めて世界が成り立つという意味でしょうか。

はい、物流を感じさせない限り、実感できる世界は描けないということです。

——世界の成り立ちという点では、モビルスーツのトイレにも「脱ガンダム」を感じました。

その問題も20年以上前から気が付いていたのに、実現できなかったのです。『G-レコ』の背景が確たるものになり、キャラクターの「身体の問題」を実感できるようになったとき、初めてリアルに設定できたのです。現代のジェット戦闘機は作戦時間が短く3時間ぐらいが限界なので、トイレは不要です。しかし僕が学生時代に読んだ零戦乗りの記録の中には、明らかに作戦中に垂れ流していると分かる書き方をしているものがありました。ですから6時間以上拘束されるならトイレは必要。これに最初に賛同してくれたのは、安田くんでした。



——やはり設定ありきではない発想だったのですね。

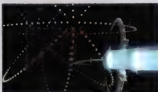
これは宇宙服のデザインにもからむ問題です。安田くんに考えてもらった宇宙服のアイデアは、パイロットスーツのファスナーを尾てい骨の上まで回さないとお尻が出ないもので、実証もしてくれています。



それを吉田くんが受けてデザインした宇宙服をアニメーターたちが描き慣れてきたとき、もの凄く自然に見えて正直驚きました。ぜひ気をつけて観ていただきたいのですが、厚手の材質からファスナーの位置関係まで、宇宙服の描き方が次第にうまくなり、目線がパッと向いたときに一瞬で納得感が出ています。ウソ八百のつくりものでもリアリズムで考えて良かったと、改めて考えさせられました。「アニメだから」「ガンダムだから」と概念的に考えると自家中毒を起こします。かと言って、突破口は考えて出るものではないということは、今回つくづく感じさせられました。

——旅ものとして、宇宙にはさまざまな舞台も出てきます。

今の話とは逆に、トワサンガ、ビーナス・グロゥブ、オーシャン・リングなどの設定は、「ここまでやらないとアニメらしく見えない」と、血眼になって考えました。全体としては「アニメってこんな感じ」と、観やすいものにする努力をしたつもりです。



現実世界に影響する『G-レコ』の問題提起

——結果が出て、今はどのような手応えを感じられていますか？

もの凄くコアな問題提起が、次々とできたと自負しています。中でも重要なのは、タブーの設定です。科学技術を刷新してはならない、改訂してはならない、進化させてはならない。そんな「アグテック」という設定はアグリカルチャー（農業）とテクノロジー（技術）を合成してつくった言葉で、かなり気にいっています。宇宙世紀ぐらいの技術よりも、さらに進んだ技術は必要なのか？ それに関しては全否定という考え方がこめられています。これを現実世界で語ると角が立ちます。でもアニメで描いておけば、そこに疑問を抱いた子どもたちが次の時代に、考えてくれるでしょう。であれば、旧世代の人間が無理に回答を出す必要はないと思っているのです。

——そのタブーには、スコード教という宗教も絡んでいます。

我々は宗教というものをあんな風にとらえてる、ということです。宗教が何か次の時代の回答を与えてきたか？ その話も現実世界ですれば、本当に角が立ちます。だから宇宙エレベーターに寄りそった未来の信仰にして、ヒンドゥー教までふくめた五大宗教の頭文字を組み合わせて「スコード」というスペルを見つけることができました。タブーの中には「人肉を食べてはいけない」ということも含めたし、「天体観測をしてはいけない」というタブーは、月の裏側に人間がいる可能性、ビーナス・グロゥブみたいなものがある可能性を想像させたくなかったという裏設定もあります。そんなタブーが千年間、守られていたかもしれない世界での劇が、『G-レコ』なのです。では、「千年間変わらないほど人間はバカなのか？」という疑問も、ぜひ現実に即して考えていただきたいです。

――監督が「子ども向け」と語っていた本当の意味が分かる気がします。

ガンダムが尾を引いていたときは不明瞭にしかできなかった話が、今はかなりクリアに説明できます。すでに大人になってしまった人たちには解決できそうにない問題提起ばかりですから、子どもたちにこそ橋渡しをしたかったのです。「リギルド・センチュリー」と名づけたのも「再メッキの時代」という象徴性から想像をしてほしいからです。劇中でいっさい説明をしていない理由は、「世界の構造」を見ることで、構造を見抜いてもらうしかないからです。こうして『G-レコ』を久しぶりに俯瞰して話をすると、やはり間違っていたとは思えないし、こういう形で作品を発表させていただいたことを、ありがたいと思っています。

現実と橋渡しをするフィクションとして

――「レコンキスタ」という単語は、何に着目して取り入れたのでしょうか？ 数百年単位で行われたスペインの領土奪還運動で、大航海時代に繋がる話ですよね。

まさに、それと同じことを地球に対してやっていこうという発想です。発音はレコンギスタにして宗教色やローカル色を抜きましたし、メカもののタイトルとしても悪くはないだろうと思っています。ロゴにしたときに「ガンダム」を入れたため、今はそのスタイルでフィックスしています。本当の意味での「脱ガンダム」はありえなくて、宇宙世紀があってのことであるなら、そこは継承していって良いでしょう。ガンダム抜きの「Gのレコンギスタ」は凄く良いタイトルですが、みんなにそう認識してもらうのには20年かかると思っています。同じ経験を僕はファーストガンダムでしていますから。



――全体を振り返って、今どういう手応えを感じておられますか？

ものをどう考え、どう次の表現にするか。今劇中の話をしていても、全部がどこかでリアリズムに繋がっているというつくり方ができました。これは、なかなかほかではできていないと思います。久しぶりにガンダム系の作品をつくるとき、もっとも気をつけたのは、年寄り仕事にしないこと。過去は振り返らない、昔話はしない。全部『G-レコ』の中の話で気が済むような新しいものができた、というのが僕の今の立場です。

――やはり、それだけのものをつくられた自負があるのですね。

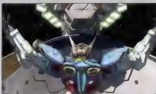
「アニメ」という媒体の性能の凄さ、自由度も改めて感じさせてもらいました。何よりも現実に対しての問題提起、その種をまくことができたことは大きいと思っています。もっとこのメリットを良い形で世界にアピールしていきたい、こういう目線を持った次のアニメがもっと出てきてほしいと思います。アニメの絵を記号論として利用した物語をつくっていくことで、現実には角が立つようなこともパッパッと描ける。意識としても、かなり先に行ける。今はアニメをオモチャにしている部分があるのではないか。そこを突破していくためにも、こういう視線を持った作品をつくっていく必要があるということです。

――その手応えは、監督の予想を超えたものだったのでしょうか。

アニメをつくると、こういうふうに「化ける」ということが起きます。ガンダムに押しつぶされていたら、絶対にこうはならなかったでしょう。しかも大勢のスタッフが参加することでこう化けたのなら、今後のアニメをつくる上でも、ある価値論を持ちながら現場を見ていくことが大事ではないかと学習させてもらいました。この歳になってロボットものしかやってこなかったのに、後ろ向きになる要素がひとつも見いだせなくなった。「今更ハリウッドじゃないよ」という言い方さえ、できるようになりましたね。

――最後にお聞きしたいことがあります。ある年代以上のアニメ監督が劇場映画をメインにしがちなのに、なぜ富野監督はあえてTVアニメで挑戦したかです。

特別な理由はありません。この歳で作品をつくらせてもらえれば、どんな形であれ発表できれば良いというだけです。とは言え、『G-レコ』のアイデアはTVというパッケージ前提でしか思いつけないのです。「2時間程度の映画1本」という尺だと、僕には短編に感じられてしまうので、その思考回路がありません。小さな読み切り映画も本当に好きですが、それがつくれないという意味では、自分は作家ではないだろうと、つくづく思います。「結局、スペクタクルが大好きなんですね、監督は」とスタッフに言われましたし、自分でもそうだと思います。



――本当に見応えのある、富野監督の新たな代表作ができたと思います。どうもありがとうございました。

【2015年4月 東京・サンライズ第1スタジオにて収録】

PROFILE



富野 由悠季（とみの・よしゆき）
【アニメーション映画監督・原作者】
1941年生まれ。小田原市出身。日本大学芸術学部映画学科卒業後、虫プロダクションに入社、TVアニメ『鉄腕アトム』などの演出を経てフリーに。日本の様々なアニメーション作品の絵コンテ、演出を手がける。主な監督作品に『海のトリトン』『機動戦士ガンダム』『伝説巨神イデオン』『OVERMAN キングゲイナー』などがある。また、作詞家、小説家、大学教授も務める。2009年ロカルノ映画祭にて名誉豹賞受賞。最新作『ガンダム Gのレコンギスタ』の監督を務める。

RECONPEDIA IN G

TOMINO RON

{ トミノロン }

R.C. 1014 Lying in wait behind the Space Pirate and Aida's attack on the Capital Tower and the destiny of Bellri, now chosen by the G-Self, are truths which will shake the entire Regild Century. And it is all just the beginning of Reconguista.

[illegible]

第1回 トミノロン

――映像が物語り、人を魅了する

――はじめに

『ガンダム Gのレコンギスタ（以下、G-レコ）』は富野由悠季監督の演出生活50周年にあたる記念碑的作品だ。1964年、日本で最初の30分シリーズTVアニメ『鉄腕アトム』で虫プロダクションに入社した富野由悠季は、日本大学芸術学部で映像を学んだ。本来は実写映画をめざす立場にあったが、当時の新興メディア「TV」に押されて斜陽化が進行中の映画会社では採用の門戸を閉ざしていた。

一方、TV界でもアニメはさらに新興であった。まだマンガ的なキャラクターがTV画面の中で少し動くだけでも珍しがられた時期、「映像で何が語れるか」という専門教育を受けた人材は、貴重であったはずだ。そして若き富野由悠季にとっても、「止まった絵」という動きのきかない素材を使って「映画」のように仕立てあげていくアニメの制作作業は戸惑いの連続であったはずだ。

そんな環境下で研ぎ澄まされた富野由悠季監督の「映像技術」のノウハウは、著書『映像の原則――ビギナーからプロまでのコンテ主義』（キネマ旬報社／初版2002年、改訂版2011年）にまとめられている。「映像で物語る」ということに興味のある方はぜひ参照してほしい。

本コーナーでは、このような背景をもとにして、『G-レコ』という作品について、「映像の語るもの」を中心に筆者なりの考察を加えていきたい。

――トップシーンのカットイン

『G-レコ』から強く伝わってくるのは、「TVアニメ」としての意識だ。深夜アニメの隆盛により、TVメディアで大量のアニメが流れるようになって久しい。同時に、あらかじめアニメファン・原作ファンなど狭い視聴者層に向けた作品も増えた。しかしTVメディア最大の特徴とは「公衆に開かれた放送」である。「無関心な人がふと観る可能性」と「その視聴者が途中で飽きてチャンネルを変えてしまうリスク」がある。あの手この手で気になる情報を織り込み、気を引き、被写体やカメラを動かして飽きさせないようにする演出の意図が必要なのだ。

この視点でシリーズ全体の「ツカミ」となるトップシーンを観ると、ほかのアニメとは異質な映像がひときわ目をひく。モビルスーツが飛行する映像内に、三角形に区切られたエリアが現れ、そこにパイロッ

▲第1話 冒頭の絵コンテ。グリモアの挙動に合わせ、カットイン画面の比率とカーヒルのサイズも変わっていく。

トの顔が出現してセリフを語る。富野演出の特徴のひとつ「カットイン(Cut in)」だ。『無敵鋼人ダイターン3』(1978年)の後半で用いられ、『機動戦士ガンダム』(1979年)の中で次第に多用されるようになった手法の進化形である。

本来、映像は一定のアスペクト比(4:3や16:9)のフレームで固定され、その形は変化することはない。観客も枠の存在は意識せず、「のぞき窓」のようにして中に描かれるものに注目する。これは西洋絵画の「額縁」の延長に位置づけられる様式で、空間的にどこでフレームを切りとるかで被写体の配置(レイアウト)に「意味」が生じる。「画」とはこれに一種の動きがついた「映像としての絵」のことだが、それを時間的に切りとって意味をあたえた素片がカットである。

演出とはカットとカットを編集で繋ぎ、「モンタージュ技法」によって場所や人物の配置、動きの変化があたえるビジュアルの印象を足し算・かけ算にして感情をかきたてる技法である。「映像で物語る」とは、「フレームと編集で切り取ったカットを積み上げて、観客が観察的な神視点(スクリーンの向こう)にいるような感覚を生み出すこと」が基本となる。

ところが編集によって「カットを割る」ということは、リスクもともなう。まだ映像が充分に理解されていない時代の観客はモンタージュを理解できず、割ったカットを連続したものと受け止めないという。演出的な生理の流れとしてもカットを割れば断絶のようなショックが発生する。例えばアルフレッド・ヒッチコック監督の『ロープ』(1948年)のように、カメラワークだけでつないでいく「ワンシーン・ワンカット」という極端な例もあるほどで、カットを割ればどんなに巧みに繋いでも感情・生理の連続性は分断されてしまう。

そう考えると「カットイン」の役割も自然と分かってくる。「モビルスーツに乗っている人の表情や演技を見せる」という役割をはたしつつ、モビルスーツとパイロットの挙動と心理を接着することで「人の意志を乗せることでモビルスーツは巨人のように動くものだ」という「ガンダム世界の基礎ルール」を強調しているわけだ。いずれ「操縦席内部」と「モビルスーツ外観」とカットを割るためには、早い時期にこうした基礎情報を伝える必要がある。それは公共に放送されるアニメは、ガンダムファンだけが観るわけではないからだ。

さらに富野監督は、こうしたマルチスクリーンのフレーム形状を斜めに切りとっている。これはマンガの吹き出しと同様、指示性を持ったラインであり、「誰がどこにいるか」という情報を伝えるのが目的だ。『G-レコ』ではこれに加えてフレーム自体を作画で変化させ、その進行方向変化に合致させつつ、キャラクターの挙動やサイズを変えることで、映像のダイナミックさを増している。

──フレーム内に複数被写体を「収める」

アバンシーンでは、逃げるG-セルフと追うカットシー、グリモア、やがて戦場を騒がす「二番手」が描かれ、画面内で「ガラス」を分割していることにも注目したい。「カラミー接触した画」は『G-レコ』全体で見ても、アップサイズより引いた構図も多くなっている。近年のTVアニメでは一枚絵としての品質が取りざたされるためか、「カラミ」が描かれないことが多い。フレームに2人以上が入っていても「棒立ち」で、「接触の予感」をさせなかったりする。

ところが「群ードラマ」は「接触による変化」を見せて「この関係性は、時間が経てばどうなるのか？」と予感させることで、作品世界に観客の心を引きこむもの。これは、演劇で古くから確立している作法だ。

以降のシーン、エピソードでもいたるところで「モビルスーツへの

▲第1話 C-138、139の絵コンテ。レクチンに乗りこむポジションをあえて複雑にすることで、人との対比や主従関係を印象づけている。

乗り降り」というシチュエーションを背景に、対比の構図をみせつつ、直前で「巨大人型マシーンのいる世界」の実感を積みかさねている。逆に「人と機械のカラミ」のビジュアルが弱いと、観客の気持ちは離れてしまうということになる。

―― 高低差が触発するサスペンス

富野監督の映像は「原理原則」を重視している。そのため映画の発展と共に発明・発見されてきた「映画にはこんな情動が伝えられる」という歴史にリンクする古典的技法を積極的に採り入れている。中でも「高低差」による緊張感描写は顕著に多用され、目立っている。

特に印象的なのは第2話だ。幽閉されたアイーダの部屋が崩壊し、ベッドごと高所から落ちるかもしれない緊張感の中、外部の撃退作戦がエスカレートしていく。

そもそもセンサーとしての視覚は何のために獲得されたのか。それは「生き延びるため」である。だから「危険予知（死）」と「伴侶獲得（愛）」に対して特に鋭敏にできている。「落下したら死ぬかもしれない」というビジュアルは、それだけで緊張を高めて当然なのだ。

映画はその原初、現実世界の動きを記録して再現するものと考えられていた。だが早くも黎明期、リュミエール兄弟による『ラ・シオタ駅への列車の到着』(1896年)で、映画の新たな機能が判明する。フィルム内の時間経過とともに立体的に変化しながら手前へ迫ってくる列車を観た観客は、スクリーンの中から飛び出るのではないかと、思わず避けたと伝えられる。

それは「時間を使って空間の変化を描けること」そして高低差をはらんだビジュアル変化はサスペンスなど特殊な感情を喚起できる」という、映画の本質の重要なる発見であった。その文脈のもと、最初は「物語」をはらんだとされるアメリカ映画『大列車強盗』(1903年)では、移動する蒸気機関車の屋根でアクションが展開し、落ちるかもしれない予感をもとに観客の興奮を高めていった。こうした手法がルーチン化すると、その「落ちるかもしれない」という恐怖は、逆に笑いに転化していく。『ロイドの要心無用』(1923年)と

▲第2話 C-201の絵コンテ。縦長のレイアウトで、崩壊した部屋と落下する先をワンカットで見せている。パースはあえて合わせていない。

いうアクション・コメディでは、ハロルド・ロイドが時計塔の針につかまる落下サスペンスが描かれているが、これはむしろ危機を前にした人間性の方に寄って笑わせる演出と、別の感情を引き出す進化をとげている。後に映画『バック・トゥ・ザ・フューチャー』(1985年)や『ヒューゴの不思議な発明』(2011年)など、繰り返し引用されるほどの名場面だ。

こうした手法は「クラシック」ではあるが、それは決して「古くさい」ということと直結してはいない。「クラス」とは「階級」のことであり、年月を経ても人間の感覚・生理の基本が不変であることを示すものと認知されたという意味がある。そんな普遍性のある視覚的刺激を、どう新しいテーマと物語の中に組み入れていくのか。その発見もまた『G-レコ』の楽しみのひとつである。

▲第3話 C-053の絵コンテ。登場したばかりのクリム・ニックだが、のしかかるような構図、オーバーな身振り手振りで、一瞬にして観客の心をつかんでいる。

一瞬で立ち上がる「人」の個性

こうした富野演出の分析から浮かびあがってくることは「常に人が中心にいる」ということだ。もちろん世界観や設定も魅力的なのだが、すべては「人」と「人のあり方」「関係性」を、同じ「人」である観客とどう共有するかに奉仕するものである。

「何を当たり前のことを」と思われるかもしれないが、実は多くの映像作品、特にアニメ、マンガ、ゲームでは「人」ではなく「キャラクター」を描くようになってしまった。今や日常生活でも「キャラ立て」という言葉が普遍的に流通しているほどで、これはゲームから来た「属性」という概念の導入により、ますます激化している。

しかし、「キャラクター」はあくまでも入り口にすぎない。肝要なのはその奥にある、「付き合うに値する人間性」ではないか。常々そう考えている中で、あらためて富野監督の新作を観たとき、「ああ」と思い当たる刺激的な描写が多く見つかった。

簡単に言えば、「○○属性の××キャラクター」に類するスペックでは割り切れないクセモノばかり出てくる。では「キャラ立て」が弱いから分かりづらいかと言えば、そうでもない。表情と仕草による感情表現、セリフ回しによる思考方法など、あたえられた映像情報から、非常に短時間に各人の「人となり」が伝わってくる。

中でも驚いたのが第3話から登場するクリム・ニックだ。オカッパ金髪の美形キャラクターは、富野監督の初ロボットアニメ『勇者ライディーン』(1975年)に登場する妖魔帝国のプリンス・シャーキンの面影を彷彿させるが、登場してわずか数カットの言葉、態度、表情の連鎖だけで「あっ、こういうヤツなんだ」と伝わってくるものの大きさに、心をつかまれてしまった。まさに「チャーム」だ。

やはり「人は人にしか興味がない」という鉄則こそが不変と思い知った。ほかにも生活感や会話のリアクション、あるいは舞台に対する「人の出し入れ」も、大きな見せ場となっている。散りばめられた情報を吟味しながら関係性を推察するのも、本作の大きな楽しみではないだろうか(敬称略)。

PROFILE

文◎氷川竜介　アニメ・特撮研究家、明治大学 大学院客員教授。文化庁メディア芸術祭、毎日映画コンクールなどの審査委員を担当。主な著書『フィルムとしてのガンダム』(太田出版)、編著に「安彦良和アニメーション原画集『機動戦士ガンダム』」(KADOKAWA)など。

第2回 トミノロン

——時間と空間の連続性が産むもの

連続活劇としての『ガンダム Gのレコンギスタ』の魅力

第1話から第6話では主人公ベルリたちが航宙艦メガファウナに行き、視点が変わる。キャピタル・アーミィとの戦闘も激化し、対立は本格的に拡大。その情況下で各勢力に属する人びとの思惑が交錯する群像劇を大河ドラマとして見せる姿勢には、「これぞ富野アニメ」という感慨を覚える。

こうした「大河ドラマ構成」は、サンライズ第1作目の『無敵超人ザンボット3』（1977年）を経て1979年の『機動戦士ガンダム』で確立したものだ。以後、富野（由悠季）監督のみならず、TVシリーズのロボットアニメで広く用いられている。長大な時間を費やし、一話完結では描けない「大河ドラマの系譜」は数々の魅力的な作品を生んだ。『ガンダム Gのレコンギスタ（以下、G-レコ）』では、富野監督自らが全26話の脚本を書き上げてから実制作にはいったという異例の体制で、この系譜を更新している。

緻密な連続性でシリーズの長大な時間を紡ぎ出し、舞台に出入りする膨大な数の人物とその行動を編みあげて壮大なビジョンを有

事件に翻弄されていくキャラクターたちの生き様が、「ドラマ」の大きな魅力なのである。

「視点の連鎖」が生む映像の連続性

ではその「連続性」とは、どのような手続きで生み出されているのだろうか。そもそも「コンテ」とは「continuity コンティニュイティ（連続性）」の略語である。演出家の仕事は、コンテを切ることでフレーム内にしか存在しない時空間をつくり上げ、その異世界に観客を誘って登場人物たちと体験を共有することが主眼である。

実写の場合は、文字によるコンテでもある程度成立する。風景と役者にカメラを向ければそこに時空間が発生するからだ。たとえば芝居を3台のマルチカメラで撮影し、併置して切りとられた断片を編集でたくみに繋ぎ合わせ、映像をリッチにしていく手法をとることもできる。「ライブアクション」とは実に的確な表現で、あくまでも動く被写体は「ナマの食材」に過ぎない。それをカメラワークや編集という調理の腕前によって「料理」に仕立てていくのが、実写映像の醍醐味である。

▲第5話冒頭の絵コンテ。いくつかの視点を併走させながら、舞台の広大さと新型モビルスーツ、そして群像が絡み合う様相を一気に見せていく。

富野監督は、こうした多様な配慮が要求される演出が実にうまい。そのうまさを端的に理解できる事例として、第5話冒頭に注目してみよう。

まず「切り返し」という基本的なカット割りで、舞台となるキャピタル・タワーの空間を見せている。ウィルミット・ゼナムが建物から外に出たときの芝居(C-002)があり、続いて彼女の背後から上昇するクラウンとタワー基底部の広さを見せている(C-003)。このようにカメラの視点の方向性を対角線のように結び、空間の拡がりを見せる手法が「切り返し」だ。

映像は「見るもの」と「見られるもの」の関係性で編み上げられる。そこに観客側の「?(疑問)」と「!(納得)」を載せることで、没入感が増す。「ウィルミットは何を見て反応した?」と観客に思わせ、「クラウンか!」と理由を見せ、同時に空間の拡がりを観客にインプットさせる。「なぜ見た?」という疑問に対しては「運行長官にとって交通インフラが軍事色に染まる強行的な状況が耐えられない」という理由がセリフで補強されるし、法皇への陳情が徒労に終わったから外に出たとも分かる。そしてこの一連の感情は以後彼女がとる言動の根拠にもなっていて、そこにも連続性が意識されている。

わずか10秒足らずの自然な描写で、これだけ多くの連続性が提供されている。しかも映像の流れに乗せて統合的に情報が提示されているから効率的だし、心情に寄りそった積みかさねは、観客に感じ考えさせる効果を発揮する。ナレーションのような客観的な言葉の説明だと心が離れるため、排除されている。アニメーションは必要な情報を手短に伝達できるメディアゆえ、短時間で複雑な状況を端的に伝えることも可能なのである。

ところがアニメーションの場合、素材も入念につくられた絵によるものだ。映像制作も分業ベースの作業である。余分に被写体やカメラを動かすと、ムダな絵を描いて捨てることになるため、予算上からもスケジュール的にも好ましくない。そこでコンテにより、あらかじめ編集済みの連続性を有した映像を提示する必要がある。

脚本では伝えたい要件を含むブロックを「シーン」と呼び、「柱」と呼ばれる見出しで舞台を指定する。そして文字でどんな舞台に誰が出入りし、何をするかを具体的に示す。コンテ段階ではシーンをいくつかのカットに割って映像化していくわけだが、前述のように、うかつにカットを割ると連続性が損なわれてしまう。さらにシーンとシーンにも連続性が存在するから、それも意識しなければならない。

継ぎ目は一つの動きの注目が連続性を生む

そして目立つのが、カット繋ぎをスムーズにする手法「アクションカット(略称A.C.)」である。「A.C.」は別アングルのカットで撮影された前の被写体の動きを、継続もしくは反復することで「スムーズかつ印象的」に見せる編集テクニックだ。

例えばC-001では屋内から歩いて出てくるウィルミットを見せ

C-002でウィルミットが[？]から出て[？]所で立ち止まり、[？]して見上げている。このカット素材に「A/C」と[？]されている。異なるアングルの2カットだが、立ち止まる芝居にむけてのスピード感とタイミングが整えられ、観客の意識が集中できるように構成されている。

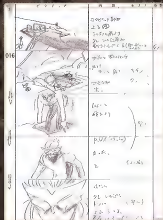
次に、C-003では上昇する軍用カラーのクラウンをロングショットで見せ、C-004ではその寄りでディテールを見せつつ、移動感を含ませている。その背後からはエルフ・ブルックがオーバーに乗って出現し、観客に「？」と思わせて新メカを印象づける。この異形の移動体同士で繋がったC-005ではウィルミットに視点が戻り、量産モビルスーツが軍備拡張の懸念と直結していることが提示される。

このエルフ・ブルックは第5話で観客が注視すべき中心に位置づけられる。だから以後も滑走路へ着陸するまで飛行の移動体同士を繋いだ映像が続き、強く印象づけられているのだ。そして観客の「このメカは何？ 乗っているのは何者？」という興味・関心が頂点に達したとき、中からマスク大尉が登場。容貌の異様さに「あっ！」と衝撃を覚えた瞬間、マスクそれ自体が画面いっぱいになり、「異様なものを異様として描く」演出が続いていく。

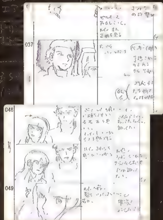
凡庸なフィルムなら、ここでカメラがズームでマスクに寄るだろう。すると観客はカメラマンの客観性を意識して心を離してしまう。あくまでもマスクそれ自体が意志をもって迫ってくるところに「驚き」が生じ、おそらく「この異様なヤツはこれから何をするのだ？」と次の「？」を期待感と共に発生させる。つまり演出とは、このように「？」と「！」を撒き合わせ、[？]が言ったところで「！」が次なる「？」を生む「連鎖反応」が基本であり、脚本にもそのベースとして必要とされる。

この観点で前話の第4話を振り返ると、同じような構造を演出としたシーンが思い浮かぶ。キャピタル・アーミィの式典に参加しているルインは、C-037で「それに対応する力を持たなければ」という言葉の瞬間、わずかに表情を変える。C-048でルインは眉を寄せて懸念を示すマニィに対し、むしろ軍拡を肯定してみせている。この流れは軽く描かれているので見過ごすのも当然だが、それでもわずかに「何か変だ？」という記憶が沈んでいるはずだ。

もちろんマスクの正体は当面（あえて）伏せられているが、「もしそうだとしたら？」という疑念があれば、表情のあまりのギャップに注目が行く。「第4話と第5話の間には、何があったか？」というドキドキ感や興味・関心も覚えるだろう。現実世界にしても、仕事やプライベートで毎週会っている人が、わずか一週間で激変することはあり得る。そのとき、理由はまず明らかにはされない。とはいえ勘の鋭い人になら「今にして思えばあのときの言動が……？」という推察ぐらいはするものではないか。



▲第5話、モビルスーツから降りてくるマスク。キャラクターを捉えた映像としては異常なほどカメラに急接近し、容貌や人物の異様さを印象づける。



▲第4話、キャピタル・アーミィの式典を参観するキャピタル・ガード養成学校生ルイン・リー。人格者としては妙に思えるリアクションが散見されている。

そうした連想の触発こそが「富野アニメのリアリティ」である。その現実味は、「連続性」の意識をどうもって演出するか、入念な配慮をなされたフィルム（映像）の積み重ねで伝わってくるものなのである。

── 限られたリソースの最大効率化

『G-レコ』で感心するのは、本来は映画でしか実現しづらい「連続性を重視したフィルム」をつくる意識と「毎週放送するTVシリーズとしての省力化」を同時に実現していることだ。効率的な映像で印象的なのは「あえて見せない」というテクニックで、それも「基本は連続性のあるフィルム」という意識が観客に定着することで成立するものである。

たとえば第5話におけるメガファウナのブリッジのシーン、C-087では、クリム・ニックが画面の向こうにある通路へ手をヒラヒラさせ、「向こうへ行け」という手振りが目を引く。奥のほうではベルリとノレドがおそらくじゃれあっているが、それは見えない。ここまでのエピソードで何度も描かれた悪ふざけの記憶で、観客はカベの向こうにその様子を想像する。つまりそれは「作画枚数ゼロで描かれた芝居」ということになるから、驚くべき高度な演出テクニックである。

このブリッジのシーンでは、最後のほうにも気になる映像が出てくる。アイーダが舵輪を持つ誰かに肩を寄せ、さらにカットを変えて頭も傾け親密な所作をしているのである。ドニエル艦長が「？」というリアクションを示すので、観客の側も「これはいつもと違うことなのか。誰？」と注目する。それは第6話でネイティブな英語を駆使して見事な操舵を見せるステアと分かるわけだが、第5話の思わせぶりな登場があるから、印象がよけいに強くなる。これもひとつの効率的な表現である。

先のマスクの事例もそうだが、人間には「見えないからこそ見たくなる」という心理がある。その応用は、富野演出を理解するうえで最大のポイントである。カットとカットの間、シーンとシーンとの間、エピソードとエピソードの間を、あえてスパン！と飛ばすことで、「見せてもらえなかったところには、いったい何が？」と観客の意識を前のめりにさせて、「空白」を「想像力の触媒」に転化させる。

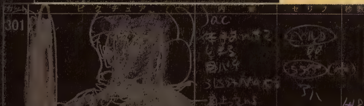
平面的なセル画と背景画の組み合わせにすぎないアニメ映像なのに、富野監督作品で非常に雄大なスケール感の「世界」が立ち上ってくるのは、こうした「ブランクによる触発」があるからだ。これは観客の想像力や思い入れの力を信頼していないと、できないことでもある。そんな信頼に応えるべく、頭脳全開にしながら『G-レコ』の映像を隅々まで味わっていきたいものである。

▲第5話、ブリッジに入ってくるクリム・ニックは、妙な演技を始める。画面で描かれていないものを観客に想像させるのも、演出なのである。

▲第5話(上)と第6話(下)の操舵士ステア。出番が多くないのに、アイーダとの関係や英語の巧みな発音で深い印象をのこすサブキャラクターだ。

PROFILE

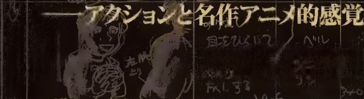
文◎氷川竜介（ひかわ りゅうすけ）　アニメ・特撮研究家、明治大学 大学院客員教授。文化庁メディア芸術祭、毎日映画コンクールなどの審査委員を担当。著書に『フィルムとしてのガンダム』（太田出版）など。富野由悠季監督の著書『映像の原則―ビギナーからプロまでのコンテ主義』（キネマ旬報社）では編集協力を担当。





第3回 トミノロン

——アクションと名作アニメ的感覚



——ロボットアクションの骨格を支えるもの

第1話から第9話では、ベルリやアイーダたちの行動の範囲が徐々に拡張していく様子が描かれている。特にウィルミット・ゼナム長官の大胆な救出やグシオン・スルガン総監との出会いは、強い印象を残す。宇宙からの情報の提示と共同作戦への邁進など、物語の流れを左右するいくつかの要素が連鎖反応を生み出し始める。

注目すべきは、複雑なパワーバランスで進行する物語の中、「ロボットアニメの魅力」を戦闘アクション中心で提示し続けていることだ。バトルまたバトルで積み重なる映像の流れは、目が離せない緊迫と濃密な本作の印象に直結している。ガンダムの進化形を描こうとしている富野（由悠季）監督の意識的な姿勢が何よりも強い。

そもそも富野監督は1975年、玩具メーカーの要請で生まれた初のオリジナル・ロボットアニメ『勇者ライディーン』前半の総監督を担当した草分けである。以前、関係者に取材をしたところ、同作は玩具の企画に取材した結果、特撮ヒーロー作品『ウルトラマン』を参考にしたという。ウルトラマンは[illegible]登場する。[illegible]チョップを叩きこむと[illegible]。これが人気の秘訣だ。第1回目で説明したように戦闘シーンの「カラミ」は、視聴者にとって大きなポイントとなる。特に児童にとって「2体の激突」のようなビジュアルは本能的な興味・関心を喚起する。

おそらくこの文脈上から「モビルスーツ同士が接触しなければ戦闘不能」というミノフスキー粒子の設定が、生み出されたのだろう。事実『機動戦士ガンダム』（1979年）の第1話では、起動したガンダムがザクのところへ歩み寄り、動力パイプをつかむ「カラミ」を発生するところから戦いが始まり、ヒーロー[illegible]。

——期待を焦らすことでポテンシャルが上がる

実例として『ガンダム Gのレコンギスタ（以下、G-レコ）』の第9話「メガファウナ南へ」中盤、エルフ・ブルックの[illegible]と[illegible]の空中戦シークエンスの絵コンテを見てみよう。

注目したいのは各機体や武器の画面内におけるポジション変化と映像の流れだ。その流れは、「非接触から接触へ」という変化への期待感を高めるよう設計されている。あるときはその期待にそいつつ、

カット　ピクチュア

244

はぐらかしたりもする。たとえば、いざ[illegible]テーロが無人機であって空振りだったことを見せる。そしてGセルフが本命かとマスクが振り返って視認した瞬間、その背後からG-アルケインが連射してくる。

そのビームはエルフ・ブルックに命中するのか。いや、またもその機体の運命は、はぐらかされる。画面進行と同時にエルフ・ブルックが変形し、急加速して映像のスピード感を高めつつ離脱モードに入る。ビームで牽制しつつ、パンチを繰りだして、いよいよG-セルフへの接近を試みる……。

1分に満たない短時間で、これだけ息をもつかせぬ濃厚な攻防戦が描かれている。かなり多めの情報量がたたき込まれ、振り落とされるギリギリのテンポ感だ。

その気持ちを繋ぎ止める演出上で重視されているのは、観客の先を読もうとする心理のクセである。小競り合いのうちは、「次はこうなるか？」という予想をギリギリのところでそらす。そして「ハズレ？」と思わせて気持ちが萎えるより先に新たな情報をあたえ、さらなる予想を高める。そうすると観客は「今度こそ！」と、前よりも予想のポテンシャルをエスカレートさせる。

アンサンブルや性愛テクニックと同じ原理が、そこに適用されている。いったんは期待を高めておいて、焦らし待たせることで、ますます気持ちを昂ぶらせて高みへ導いていく。非常に「人間的」なる演出作法と言える。

ちなみに、ある動作をしている最中に次なる動作の前兆を織り込み、有機的に繋げるテクニックは「動きのオーバーラッピング」と言って、ディズニーでは1930年代から伝わる古典的作画技法と同根のもの。やはり人間の視覚認識には、時を超える普遍性があるのだ。

▲第9話の戦闘シークエンス、その一部を絵コンテで抜粋する。決してそのカットの中で完結しないよう、チェーンリアクション的に描かれていることに注目。

生命あふれる姿を描く「旅の感覚」

第7話から第9話では、メガファウナの南進に絡めてこれまで以上に「地球上の生命」が描かれている。宇宙の人工的な環境と対比させつつ、「自然」を描いて印象づけておこうとする意図であろう。動植物も画面の中に入れこんで、宇宙戦艦やモビルスーツなど人工物と同一世界で描く映像は、最初の『機動戦士ガンダム』以来、富野監督作品ではおなじみのものだ。

人間以外の動物を描いた作画は、それだけで手間を要する。「世界は人間だけのものではない」という生命にあふれた感覚は、逆を言えば「省略と誇張」が作法のアニメーションが苦手とするものなのだ。ただし、歴史的にはそれをテレビアニメの世界で実現してきた作品群が存在する。1970年代から1990年代にかけて長期放送されていた「名作アニメ」である。日曜夜7時半という、ゴールデンタイムの頂点に放送されていた一連の作品が大きく飛躍したのは、1974年の『アルプスの少女ハイジ』(以下、ハイジ)からであった。高畑勲が演出、宮崎駿が場面設定・画面構成を担当し、日本のアニメーション文化、その方向性を決定づけた金字塔である。

富野由悠季は『ハイジ』には絵コンテで参加し、クレジットされているだけで全52話中の19話分を担当している。以後も名作アニメの絵コンテを多数手がけ、ファーストガンダム放送中も並行して『赤毛のアン』に参加しているほどだ。ことに1976年の『母をたずねて三千里』では全52話中の21話分と、最終回を含めて半数近くに参加している。この体験は、基本的に「旅」を基調とするロードムービー構成をとった一連の富野アニメに、大きな影響をあたえたと筆者は考えている。

眼前に拡がる景観の変化、それを見つめる登場人物と観客の共感、そしてその場所に人がいて生活を営み、自然の中には動植物がいて世界を形作っているという感覚は、「G-レコ」でも大きな中核となっている。海外渡航には多額の費用を要し、さまざまな制約もあった1970年代と異なり、実際に富野監督が諸外国を旅して得た実感がそこに上乗せされているようだ。さらに資料的な充実も得られた結果、より豊かな臨場感と生活感が描かれ、戦闘のラッシュと好対照となっている。

特に第9話、キャピタル・テリトリィへ向かう道中の南米ギアナ高地での描写は、絵コンテ上でもディテールの細やかな指定があり、色も入念につけられてイメージボードに近いものが提示されている。こうした点から、「旅するときに出遭う景観の変化」を重視していることが伺い知れる。ラスト近くでは、週末の息抜きでお祭り騒ぎをしている群衆シーンも楽しく描かれている。

実はファーストガンダムでは、こうしたリッチなロケーション描写が乏しかった。宇宙以外は主に荒地、荒野、砂漠、海面などが舞台の中心で、背景に負担を強いない配慮が行き届いていた。「G-レコ」では圧倒的に強化された描写力で、実際にそうした場所に行ったことがなくとも、たっぷりした臨場感を味わえる。ましてや海外旅行慣れしている観客なら、そのエキゾチックな感覚には大きな共感を覚えるのではないだろうか。

ありえない事態が空想力を触発する

最後に、今回どうしても言及しておきたいことに触れておこう。第7話ラストで主人公たちの前に突如、奇妙な鳴き声と共に現れる「カバ」の件である。

私事で恐縮だが、一緒に鑑賞していた家内に「いったいこれは何なの？」と絶叫と共に尋ねられて困ってしまった。それはそう、この地球って一回絶滅してるわけでしょ、動物の中には希少種がいて、きっとカバもそうなんだよ。だからカバをハンティングできますよってのが、進位

▲第9話、ギアナ高地を進むメガファウナ。カメラは主要人物以外にも、そこで暮らす人の生活や、周辺の環境を入念にとらえていく。

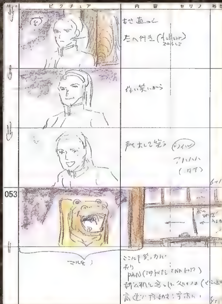
▲第9話ラスト、猥雑な騒ぎは、キャピタル・タワー勤務者が週末に自己を解放するためのもの。人情を連想させるディテール指定も細やかだ。

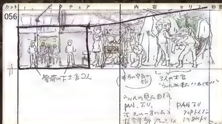
や権威の誇示になるわけ。ところが長官は教養がある。文化を知っているから、カバを飾ってどうすんだと。成り上がりのアホかと。それで、やってらんなくなったんだ。キャピタル・アーミィには任せておけない。自分でやらなきゃ。だから嘘をついてグライダーに乗った。その決意の表明さ」と、瞬時に脳内でトミノエミュレーターが作動し、口からでまかせを語ってしまった。「なるほど」と言われたものの、不安になって後から答え合わせで富野監督によるシナリオをカンニングしてみたら……カバのシークエンス自体がない！ 絵コンテ段階での追加であった。

ただし、流れからして心理のターニングポイントに置かれていることは間違いない。一生忘れられないような強烈なビジュアルで「？（疑問）」を観客に残したのである。おそらくこれに対する「！（納得）」は、この先明らかにされないし、されなくて良いと思っている。

なぜならば、世の中はそういうものだからだ。続くシークエンスでも、キャピタル・アーミィが運行長官に嘘をつき、空気や水に偽装して兵器を搬入しているところが描かれている。長官脱出の強硬手段は正当ではないかもしれないが、化かし合いによる結果ではある。こんな風に明らかにされない水面下を推察するのも、楽しみのうちだ。

嘘で固められた世の中と、そこで力を握って上に立とうとする者。決して表面化も言語化もされない、人の心の奥にある感情、決定的動機。そうした裏側を自分の頭を使って読み解き、生き延びろ――そんなメッセージも感じた「カバ」だった。分からないことに遭遇したときの対処も問われる作品が、『G-レコ』なのである。





▲第7話では、第一ナットに来たウィルミット長官とキャピタル・アーミィのジュガン司令、その配下との駆け引きがユーモラスに描かれている。

PROFILE
文◎氷川竜介（ひかわりゅうすけ） アニメ・特撮研究家、明治大学 大学院客員教授。文化庁メディア芸術祭、毎日映画コンクールなどの審査委員を担当。著書に「フィルムとしてのガンダム」（太田出版）など。富野由悠季監督の著書『映像の原則―ビギナーからプロまでのコンテ主義』（キネマ旬報社）では編集協力を担当。

第4回 トミノロン
——小さな人間の大きな認識力

——旅もの構造をとる富野アニメ

富野アニメではロードムービー的構成が多用されている。ロードムービーとは「道（ロード）を旅する旅もの映画」の意味だ。主人公は旅立ち、旅の具体的な移動手段として「大きな船」が用意され、その内外でひしめく人びとと、旅先で出逢う人との間で群像劇が展開する。本作もその例外ではない。

その旅は、なぜ必要なのか？ 人間は小さな存在ではあるが、発達した認識力と想像力をそなえている。そんな人間が自ら動き、さまざまな世界や事物や人と接触すれば化学変化が起きる。結果として、止まっていただけでは認識不能な大きな「世界」が見えてくる。そうした体験をふまえた個々人の動きが、次の世界を決める。情報それ自体は静的なものだが、動く人間とその認識の関与でさまざまな作用を生じさせて意味を持つ。その変化の驚きはやがて伝播して拡大し、生活を少しだけ味わい深いものに変えてくれるに違いない。

そんな変革を求める主人公たちが「決まった場所から出かけて旅をして戻ってくる」というストーリー構造は、神話や古典でも普遍的に多く見られるものである。人がつくるフィクションの体験性それ自体が、日常から出かけて物語世界（異世界）へ旅をして日常へ帰還する「旅」のようなものだ。何も構造を二重化しなくても良さそうなものだが、主人公たちにとって何が日常で何が変化をもたらす新規の事態なのか、手順をふむからこそ旅の意味も明確になる。

その意味では『ガンダム Gのレコンギスタ（以下、G-レコ）』の第10話から第12話は、ロードムービーの進路が大きく変化するブロックに位置づけられる。キャピタル・テリトリィを出て地上世界を旅してきた主人公ベルリたちが、再び宇宙空間へと向かうU字形構造のターニングポイントに位置づけられる。注目したいのは「高低差」というファクターだ。宇宙から地上へと降りてさまよった後、またも重力を振りきって高みへと昇るベルリたち。この高低差が「ターン」の印象を強化する。しかも、メガファウナやガランデンなど各陣営から戦艦が出立し、さらにアメリアでは艦隊を編成するに至り、タブー破りという劇的変化を可視化している。それもアメリア、キャピタル各陣営内部にも、ギクシャクした内紛要素を抱えた状態で……。

戦略的にも不穏な展開の予感を秘めた、物語のターンなのである。話数を重ねられるテレビアニメならではの大仕掛けで、ビジュアルが宇宙空間へと推移していく変化をふまえたストーリー展開となっている。

――重力が喚起する大きな動き

空の高みからいったん低い地上へ落とされた主人公たちが、そこから再び宇宙へ上昇する軌道は、『機動戦士ガンダム』や『機動戦士Ζガンダム』『∀ガンダム』など、過去の富野ガンダムでも繰り返しストーリーテリングに採用されてきた。重力に縛られる地球上のブロックには、神話の「地獄巡り」に通じるイメージも感じられる。

『G-レコ』の場合、この高低差のイメージが「宇宙エレベーター」の軌道ケーブルによって貫かれているため、「天と地の接続」が鮮烈なビジュアルで示され、強烈な魅力を放っている。そんな巨大構造物の重厚を[illegible]出すのが、約20年前にある関係者から聞いた富野演出の特徴だ。

「あの人は大きい動きを描く」という実に印象的な言葉をいただいた。アニメーターは絵コンテで指示されるカット内のフレームの中の動きのことしか考えないものだが、しかし、あるカットで指示されたちょっとした動き、見過ごしてしまいそうな演技やセリフが、まったく別のカットの動きと連動することで、より大きな動きの一部であることが分かって驚くことが多々あったという。以前説明したアクションカットのような、連続する動きの繋がりのことではない。もっと離隔した場所同士で、場合によっては話数単位を越えて、個々のカットでは予想もしてなかった大きな動きがフィルムから立ち上がってくる。全体を掌握する監督は、そこまで考えて演出する。富野アニメの何が特別なのか、いろんなことが腑に落ちた話であった。

ここでポイントになるものは「距離」であり「不在」だ。つまり描かれなかった時間にこそ、観客の想像力が膨らむ余地が生じる。その「空」なるものをもって「枠」を超えた大きなものが描けるということである。

そんな描写を駆使しているのが富野ドラマの醍醐味であり「[illegible]の道筋」ではないか。

――テレビで描かれる大河ドラマ

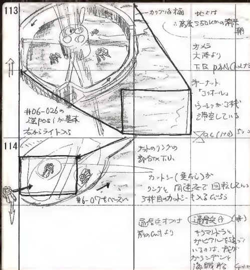
1960年代までは、アニメを含むテレビ番組の大半が「1話完結」であった。家庭用録画機もなく、電波は空中拡散して消えるから、番組の放送はその瞬間テレビの前にいられる人の刹那的な視聴だった。前後を繋げなければ分からないものはチャンネルを替えられてしまう。もちろん「連続ドラマ」もあったが、アニメでは、手塚治虫の長編ストーリーマンガ『ジャングル大帝』が1年の区切りとしてアニメ化されるなど、時系列を積んで登場人物の成長が描かれるシリーズはむしろ例外的だった。

それが一大成長物語であるスポーツアニメ『巨人の星』のヒットなどを経て、1970年代に入ると視聴者層の成熟もあって、大河ドラマ的テレビアニメが次第に増えていく。富野（由悠季）監督の名を一気に高めた『海のトリトン』(1972年)もそのひとつだった。ことに最終回のカタストロフと善悪の相対化は、それまで積み上げてきた時間の流れがあってこそ意味のあるものとなった。

テレビシリーズで物語るメリットとしては、劇場映画とは比較にならない長尺と、描写の積み上げによる厚み・重みがある。ただし漫然とその尺を使えば、間延びしたものとして飽きられ、捨てられる。エンドマークまでは付き合う前提での映画と違い、テレビはうつろいやすい長距離走だ。だからあくまでも毎週毎週短距離走としてクライマックスを用意し、見せ場をキチッと描く。その上で大きな連続性、大きな動き、大きな変化を見せる。『G-レコ』は、まさにそういう特性を総合的に見せつけるテレビアニメなのである。

カット	ピクチュア	内容	セリフ	秒数
032		BGヘタル夜！米大陸 フカン 上昇↑？		
		ワイヤーのガイドランプ	高速で走っている 時速500km	
		最終車輌に マックナイフがのる 無蓋車あり		

▲第11話、ケーブルを走るクラウンの描写。速度などが具体的に指示されている。最終車両はマックナイフを積んだ無蓋車。



立場はずいぶん「違う」ところに行ってしまった。それは「戦時」に変化した結果の一部なのだ。

こんな風にさまざまに絡み合った「同じ」と「違う」の対照の帰結が一瞬で脳内に立ち上がり、ちょっとゾクッとした。こういうことが「大きい動き」の一例である。それはフレームの外に見えてくるものである。

ストーリーの主軸に近い部分やメインキャラクターにも、当然こうした描写は多々ある。もっとも分かりやすいのは、毎週の定番的に描かれ続けてきたラライヤの記憶欠如の後遺障害であろう。同じキャラクターが同じようにエキセントリックな行動を始めても、微妙な違いがそこにある。日常とはそういうものだ。同じ繰り返しに見えて、少しずつ変化があり、気づいたときには決定的な激変が起きる。その予兆に気づく人とそうでない人。リアクションの違いもまた「変化」を強調し、性格や観察眼の差などキャラクターの内面も同時に照射しているわけだ。

▲第11話、第一ナット「コリオール」の描写。高度設定などを意識しつつ、作品世界の拡がりを意識した構図となっている。

次に気になるのは、「大きさ」を感じさせる具体的手段である。これは「変化」の本質を考えたことがあれば、答えはすぐ見つかる。「同じ」と「違う」のコンビネーション、対照が「変化」の手がかりと言って良い。

たとえばチアリーダーである。彼女たちが最初に登場したとき、「ロボットアニメにチアリーダー？」という異物感が非常に強かった。画面上にもあえて邪魔になるようなポジションで入ってくると、流れを分断するかのように賑やかしで去っていく。その人数は、第1話では6人であり、第2話ではラライヤを加えて7人にまで増えた。ところが第10話で再登場した時点では、わずか3人にまで減っているので驚いた。[illegible]が抜けたか、[illegible]に合わないところも含め、あんなにうるさいと思えた彼女たちが、むしろ寂しい状態に感じられる。

ところが残留メンバーは寂しさどころか、前と同じように[illegible]するかに変わらぬ情熱を見せるため、逆に寂しさを感じてしまう。仲間意識を無意識なまでに優先する執着は、崩壊したマニィたち支配的だ。[illegible]を捨ててまでキャピタル・アーミィに入り、ルイン先輩の[illegible]

そもそもG-セルフを運んできて事件の発端をつくったのはラライヤだから、彼女は「謎そのもの」だった。その[illegible]力や思考力が復活していくプロセスから、謎解きが近づく「予感」も匂わせているのである。

点は線になり、やがては世界を構築する

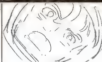
宇宙の高みでは各陣営の幾多の思惑が重層的に絡み合いながら、[illegible]していく。全体に軸を通すシンボリックな存在「宇宙エレベーター」は、宗教的な位置付けも含めて、あらためて強力なパースラインと遠近感を物語にあたえている。

オーバルの果てにある聖地ザンクト・ポルトへ向けて、主要関係者が全員集合を思わせる形で進行する過程で、見逃せないのがベルリとアイーダ、二大キャラクターの対比だ。自由意志を重んじるアメリアとスコード教の厳格な信仰中心のキャピタル・テリトリィ。2人の育った環境では、タブーの重さがまるで違う。キャピタル・タワー近傍で

戦闘が始まったとき、ベルリが思わず放った激しい拒否反応は、あらためて価値観の共有できる範囲にも限界があることを示している。

そもそも宇宙エレベーターは、まさしく神話的な壮大さのある施設だ。いっそのこと『機動戦士ガンダム』のスペースコロニー解説のように、ナレーションでそのサイズ感や意味を説明してしまえば、分かりやすくはなるだろう。しかしそうした視点を持ちこんだとたん、理屈では納得するかもしれないが、臨場感は損なわれ、登場人物たちの「心」がその巨大建造物をどうとらえているか、メンタルなリンクは損なわれてしまうかもしれない。

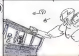
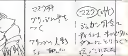
あくまで観客も登場人物と一緒に視線を続けるべきなのだ。狭い画面に現れるものを見つめ、「点描」されたものを考え、点と点を繋いでいく。そのプロセスにこそ意味がある。




▲第12話、絶叫するベルリとアイーダのリアクション。不可侵の聖地という意味付け、重みがどれくらい違うか対比になっている。

点と点が繋がれば「線」になるし、線がいくつか見えれば「面」ができる。面がいくつか集まれば立体物＝「世界」がそこから立ち上がってくる。普段忘れているが、もともと人は誰でも生まれたときには目も見えず、自分で移動することもできなかった。やがて点のような視覚情報が光を通じて得られ、自ら這って移動を始める。立ち上がれば立体的に動けるようになり、そこで得られた視覚情報の拡がりから、いつしか「世界」の全容を想像しつつ、認識するようになる。



▲第12話、ビジュアルのムードは宇宙空間の艦隊・モビルスーツ戦闘へと変わっていく。物語もここから大きく動き始める。

誰でも一度はそういう経験を積んでいるはずである。であれば、たとえ見知った環境から切り離され、未知なる世界へ放り込まれても、点の情報を集積して情況把握し、「新しい世界」を認識できるはずである。

テレビシリーズの長い時間を使ったロードムービーには、人の誕生から世界把握までの体験をリプレインさせることも可能。『G-レコ』を観ていると、そんなことも考えさせられる。

PROFILE

文◎氷川竜介（ひかわ りゅうすけ）　アニメ・特撮研究家、明治大学 大学院客員教授。文化庁メディア芸術祭、毎日映画コンクールなどの審査委員を担当。著書に「フィルムとしてのガンダム」（太田出版）など。富野由悠季監督の著書『映像の原則』（キネマ旬報社）では編集協力を担当。

第5回 トミノロン
──人の視覚的興味のあり方

──2クールの中間ポイントでの映像設計

『ガンダム Gのレコンギスタ』(以下、G-レコ)第13話のファーストカットは、月を背にした艦隊がカメラ正面に配置された異例の構図をとっている。主観的に進行方向をはばむ圧迫の印象が強く、宇宙エレベーターの終点ザンクト・ポルトにおいて、先に待ち受ける苦難を暗示しているかのようだ。物語の流れに合わせて画面の上下左右方向に振ってきた視点のベクトルとは明らかに異質で、シリーズ全体の中間点における折り返し的な役割にも見える。

壮大な旅の中でベルリたち主人公の進行途上に次々と現れてくる陣営。いずれも一枚岩ではなく、必ず内部に火種を抱えている。野心家は立場や職務上の目的を踏まえつつ、胸の中に秘めた野望をいつか放とうと、手にした兵器のパワーを試しつつ、真の覇権を狙う暗躍を展開している。中でもマスク大尉は「仮面」というギミックでその多重性を最大限的に表現しているキャラクターで、「四つの目」(視点の多重化)という意匠も実に象徴的だ。

第13話ラストでは、クリム・ニックら宇宙海賊勢力の目的がレコンギスタ、すなわち「地球への移住」だと交渉の場で宣言する。メインタイトルの意味が明かされるという点でも、物語的な折り返し点に位置づけられる。

──「全員集合」が必要とされる視覚的理由

トワサンガからのドレット艦隊──その出撃に口実をあたえる事態を招いてしまった地球側の指導者は、いったん手を組む

▲第13話冒頭。月のトワサンガから出撃したドレット艦隊とモビルスーツ群。デジタルによるスライド、拡大縮小を応用した複合的な画面だ。

▲第13話、交渉の席上でわざと乱闘騒ぎを起こし、レコンギスタという単語を周知させるクリム。その意図への関心が、人物自体への関心に繋がる。

▲第13話終盤、共同戦線を前提にエレベーター内で「全員集合」となった状態。過密な画面の印象がユーモラスでもある。

▲第14話、マスク専用マックナイフを掲げあげるバララ機。モビルスーツ同士でありながら、そこには「人の情」を反映している。

▲第13話、トワサンガ勢力の出現を脅威と感じず、むしろ艦隊占拠を企むマスク。視線をそらさないバララの心理に興味がわく。

ことになる。これまで砲火を交えてきたモビルスーツパイロットを中心に登場人物たちがエレベーターの中で一堂に会したとき、あることを思い出した。

それは10年近く前、某席の雑談で富野(由悠季)監督が公開中の映画について言及したときの記憶だ。破滅的情況を前提に物語が進む中、映画は市井の主人公の行動をメインに国家指導者の対応も併走して描いていた。富野監督は両者に接点がないことが不満だと言う。そして「自分ならどんな手を使ってでも、主人公と責任者を会わせる」と、断言したのだった。今回、狭い室内にすし詰めになった画ヅラを観て、「なるほど、これが"どんな手でも使う"という実例か」とあらためて感心したのだ。

やがて交渉の場における「全員集合」が多層的に描かれていくが、視覚的にも随所に工夫が凝らしてある。現場の兵士たちは密な空間で接触しあい、一方で交渉のテーブルは広く、上流にいる人々の間隔は大きく開いてゆとりが設けてある。さらにそれをベルリたちは上方から遠く見つめる。興味・関心の強度、地位や関係の差異が距離の「遠近」で立体的にビジュアライズされている。人の視覚は、こうした被写体同士の「接触の有無」や「距離感」に敏感で、そこを中心に関心を寄せるということだ。その再確認としても中締めをしている。

同時にモビルスーツが「人型兵器」という理由が、演出的には「人を連想させる挙動に視覚的関心を向けさせるためのもの」を強調する描写も散見される。例えばバララは自機で無人モビルスーツを持ちあげ、マスク大尉へ差し出し、まるでバレエのクライマックスのようなポーズを想起させる。自分で足を運べばすむのに、あえて差し出させたという点で、恋人が食べ物を口元へ運んでやる「あ～ん」に近い甘ったるいニュアンスさえ生じている。2人はクローズドな接触回線で、キャピタル・アーミィに使われているように見せかけて、いつか力を手にいれて軍を使う立場に回るという野望を確認しあい、その距離感の近さはクローズアップで描かれる。ほかの回でも似たような接触構図で、マスクとマニィの会話も描かれるが、顔をそむけるマニィ側のリアクションから情の交流としての深度が浅いと

分かる。この種の対比を補助線として、マスクとバララとはむしろフィジカルな面も含め、極めて深く親密な関係にあるという類推が生まれる。

富野監督のガンダムシリーズが格別に味わい深い理由は、こうした「情の関係性」さえもが単なるハードウェアにすぎない兵器に投影されて浮かぶという点に集約される。そして、そこにこそ「映像作品で描く」意味が生まれるのである。ミノフスキー粒子の設定にしても、「人型兵器」の物語的な開発根拠とされてはいるが、作劇およびビジュアル演出としての要請の方が強かったはずだ。少なくとも、現時点でも原作者の富野由悠季こそが最大級にモビルスーツの本質的な特性を、視覚面で応用し続けていることは間違いないだろう。

▲第13話、ガランデン艦長とブリッジから、発進デッキへと移動するカメラ。戦場へ推移することが視覚的な変化で示されている。

▲第13話、大桟橋へと移動していくジャハナム。宇宙エレベーター施設の大きさを見せるため、視覚的変化はむしろ乏しい。

―― 映像に根拠をあたえる意識

もちろん作家・富野由悠季の用意する世界観や登場人物のキャラクター性、そして物語、ドラマは大きな魅力であり、観客がそこにこそ惹かれている。しかしそれがすべてだと言うのであれば、大勢の関わるアニメに仕立てる理由が乏しくなる。だから富[illegible]がどのような発想でビジュアル化され、どのような手[illegible]で観客に届けられているのか、もっと興味を抱くべきだ。

[illegible]作家」としての特質という点では、「画」として見せるものが何か、その意識も高いものである。例えばカメラワークは、[illegible]をとるズームやPAN以外、実に多彩な移動線が絵コンテ上から読みとれる。回転を加えつつ移動するカメラが大きな被写体をとらえる途中に、構図の印象が変化する。しないでも、伝わるものが変わってくる。新しい情報を得て観客は緊張するのか、似たようなビジュアルでむしろ弛緩するのか。音楽的なストレスや弛緩、アクセントが画面上に設計されているのである。そして移動速度も、既に絵コンテレベルから撮影用の目盛りが記されている。

最初はゆっくり、途中は速く、最後はまたゆっくりとなる移動線は「[illegible]リング」と呼ばれる技法だ。アニメの映像は実写のカメラ[illegible]にあるため、重量のあるカメラが存在しなくても、慣性などの[illegible]則に準拠する。カメラ[illegible]の[illegible]人間の意識の[illegible]となる。だから等速度で移動させてしまうと、観客に不自然な感覚を与える。このように、画面は「架空のステージと被写体にカメラを持ち込んだら、どのように撮れるか」という意識が徹底されている。

―― 視覚情報による伝達の重要性

インターネット時代になり、文字のコミュニケーションが便利に使われ、常識となっている。言語情報による取引関係の構築も可能となる一方、逆に文字だけであるがゆえのトラブルも増えた。顔を合わせて視覚・聴覚情報を加えた「意志の統一」の重要性は、ビジネスの世界に「F2F(Face to Face)」という言葉があることからも自明である。アメリカの心理学者アルバート・メラビアンの実験によれば、対面含みのコミュニケーションでは口調など聴覚情報の影響力が38%、見た目など視覚情報が55%で、内容の言語情報による伝達は7%に過ぎないと言う。このデータは拡大解釈されていて異論が多いことも確かだが、それで

も「なぜ多大な手間をかけて、あえて映像と音声のあるアニメで作品をつくるのか」という根源の追求にひとつの指針を示している。

ただしアニメ制作上で視覚情報をリッチにしようとすると、コストに跳ね返ってくる。だが『G-レコ』ではTVアニメとは言え、フレーム内に見せる情報を少しでも豊かにするという意図が明確で、それが「画の厚み」になっている。さりげなく画面内に置かれた家具、内装、外に見える植物、家畜、通りすがりの人物など、アニメではすべて「意図」がなければ描かれない。もちろん観客にとって、完成画面から絵コンテの意図は直接見えないものだが、それでも「何らかの由来と根拠があって配置されたもの」という圧力は感じられる。

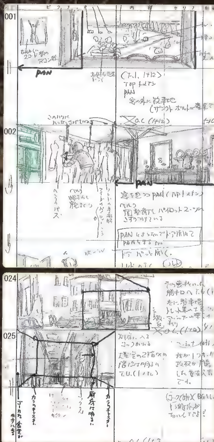
結果として圧倒の印象が生まれるのだ。その一方で、一般的なTVアニメに比較して情報量の提示がハイペース過ぎて、一部観客を振り落としているのではないかという批判も当然あるだろう。しかし……。おそらく富野監督は40年近くも前、初めて会った頃の筆者に語ったのと同じリアクションを繰り返すはずだ。

「当たり前のことをやっているだけです。当たり前なのに褒められたり、けなされたりするのは、おかしいですよね」と……。

アニメは本来、中身のない空っぽの絵を何とかして「当たり前」にして、生命のあるものと見せる芸術なのだ。そのために、作家は細心の工夫を重ねる。方法論は作家次第だが、何かほかと違うものを感じたなら、その理由をとことん追求したい。そう思わせる引力が『G-レコ』に存在するのは、確かなことである。

PROFILE

文◎氷川竜介(ひかわ りゅうすけ) アニメ・特撮研究家、明治大学 大学院客員教授。文化庁メディア芸術祭、毎日映画コンクールなどの審査委員を担当。著書に『フィルムとしてのガンダム』(太田出版)など。富野由悠季監督の著書『映像の原則 ―ビギナーからプロまでのコンテ主義』(キネマ旬報社)では編集協力を担当。



▲第14話冒頭、ザンクト・ポルト内部の描写より。宗教画や焼き物などが歴史を感じさせる。カメラは庶民的な暗い裏口から大聖堂へと入り、廊下に垣間見える交渉の場の明るさと対比させている。

第6回 トミノロン

――時間が空間を生み、体感となる

― 大きな転機となるトワサンガ回

『ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)』第16話はアイーダとベルリにとって転機となるエピソード。出生の秘密が判明し、レイハントン家の皇女と皇子、つまり姉弟だと知らされる。宇宙から地球への再移住を意味するレコンギスタ――その推進者であるドレット家との確執など、物語の根幹も明らかにされる。第17話では前エピソード後に事故が発生、宇宙暮らしの厳しさがハッパやネットによるゴミ拾いを通じてユーモラスに描かれる一方、すべての黒幕とおぼしきクンパ・ルシータとトワサンガの関係が浮上。第18話にかけてはカシーバ・ミコシ、クレッセントシップと地球と宇宙を繋ぐ巨大建造物の登場、さらに金星へ向けての船出と次々に旅路は発展する。

古来の物語は「旅する」ことと同義であった。日本神話もギリシア神話も遠征を語り継いでいるし、「先に行き還ること」が物語の本質でもあり、そこで出逢う新規のもの、生じる軋轢を乗りこえた地平の上に「今」が成り立っているからだ。その「旅路を描くこと」という本質に「G-レコ」は忠実である。特に注目したいのは、それを「映像」ではなく「体感」として伝えようとしている点であろう。誰もがすでに普及した「二次元映像」としてすべてをデジタル的に受容することに慣れてしまうと、「そこにあるもの」を積極的に観察し、考えて理解する能力が弱くなりかねない。その解毒として体験のチャンスがここにあるのではないか。

今回は空間的にも時間的にも「世界の奥行きと広がり」が増えて、豊かな体験性が感じられるので、そこを少し掘り下げてみたい。

― 立体的な世界を生み出す前後の移動

30年ほど前、日本製アニメが『超時空要塞マクロス』(1982年)の輸出などで海外でも爆発的に注目され始めた。ある友人がその時期米国のファンと交流していて、現地の声を紹介してくれたことがある。中でも「アメリカのTVアニメは横方向にしか動かない。その点、日本のアニメは前後に動くから立体的で面白い」という意見が印象的だった。

もともと映画も漫画もアニメーションも、世界の捉え方は2D、つまり平面が基本である。一因として原初の芸能に舞台演劇があり、その鑑賞の慣習が支配的なことがあるはずだ。背景は平面の書き割り、主役は上手（客席から右）から登場し、対立者は下手から登場、横方向の両者のカラみで「劇」が発生する。この原則は映画になっても揺るがず、『G-レコ』で

も徹底されている。例えば第17話ラストでクンパ・ルシータを呼び止めたロルッカは、詰問して真意を確かめるため、カメラを遮ってから上手方向から廻りこむ。ところが虚をつかれて立場が変わった瞬間、クンパは右方向に移動して優位性の逆転が強調される。このとき照明は逆光に変わるため、彼の心の闇もまた威圧感のあるビジュアルで伝わってくる。この推移は絵コンテ段階で設計され、横方向の移動で印象操作を行っている。

映画はスクリーンが2Dであるから、絵画・写真から連なるレイアウト（配置）と舞台劇的な演技を組み合わせ、カメラを固定して動きを記録する発想も大きい。しかし、その「動き」によってもうひとつ手前・奥方向のディメンションを獲得したため、先行する芸術とは異なる劇的表現ができるようになった。リュミエール兄弟による『ラ・シオタ駅への列車の到着』（1896年）というフィルムは50秒の短編ながら、奥から手前に迫る蒸気機関車のダイナミックな動きで劇的な衝撃を与え、「観客が思わず逃げた」という都市伝説を生んだ。

つまり映画とは動きの変化を記録するだけでなく、時間の流れを消費することでパースペクティブ（見方）の変化を三次元的に記録し、写実的に追体験させることが可能なメディアだと最初期に発見されていた。現在「3D立体視映画」と言うとメガネをかけて両眼視差（パララックス）による遠近感を表現するものと認知されているが、メガネがなくとも元来映画とは3Dの立体空間を表現できるメディアなのだ。それを自覚した映像クリエイターたちは、カメラを台車やクレーンに乗せて被写体に接近・後退させるなど、多様な動きのある視点移動を獲得していった。これによって2Dに過ぎないスクリーンの中に、「仮想的な空間＝世界」を描きだすことが可能となり、心理をコントロールする演出も発達していった。これは「映画的表現」の重要な要素であり、『G-レコ』もそれを追求している。

▲第17話ラスト近く、クンパ・ルシータの正体と真意が垣間みえるシークエンス。立ち位置の移動と照明の変化が感情に作用し、会話を際だたせる。

▲第17話、レイヤー T.U.とレイヤー T.B.を組み合わせ、2D素材で空間を表現したカット。移動方向とパースをマッチさせている。

▲第16話、トップカットの自然描写。鳥の飛翔も細やかに指定されているが、隔壁にはツタや苔で経年変化が刻みこまれている。

▲第16話、記憶の奥底に引っかかったものを発見し、アイーダは涙する。時間の大きな隔たりとともに、両親への深い喪失感も描かれている。

▲第18話、シラノ-5とカシーバ・ミコシ、クレッセント・シップの全体をとらえた絵コンテ。形状の差もまた世界の拡がりだ。

▲第18話、シラノ-5を外壁から見ることで、かえって内部の世界が信じられなくなるベルリ。人間の認識には受け止められる限界がある。

―― 平面素材による接近・後退

演出上、水平・垂直方向の移動を「横移動」と呼び、接近・後退という観客との距離感の変わる方向の移動を「縦移動」と呼称する（用法は現場による）。この「縦移動」が発生させる生理的な興奮は、たとえばSF映画の名作『2001年宇宙の旅』でも『スター・ウォーズ』でも、クライマックスで未知のゾーンへ突入する表現として使用されていることで自明であろう。

カメラが固定でも、縦移動する被写体の動きは格別の関心を喚起する。例えば観客に迫ってくる被写体は「殺すぞ！」「愛してるよ！」など何らかの感情変化を予感させるし、遠ざかるものからは関心も遠のく。前回も少し触れたが、『G-レコ』では映像の随所にこうした意識がみなぎっている。ことに被写体が平面のまま拡大・縮小されて画面前方か後方に移動する処理が多用されることは、その独特の動きで映像の特徴となっている。絵コンテ上では「レイヤー T.U.(ないしT.B.)」という用語で指定される処理である。「T.U.」はトラック・アップ、「T.B.」はトラックバックの略称で、カメラの被写体への接近・後退を意味する。そうしてデジタル処理されたレイヤーを重ねて合成するという指示で、作画枚数を使わずに立体的な空間の奥行きを出している。『鉄腕アトム』以来半世紀、制約の中で最大効率

のある演出[illegible]背景(BG)[illegible]ならではのテクニックと言えるだろう。

平面のまま拡大縮小すると、厳密には破綻しそうなものだが、実は人間の視覚はそこまで精密ではない。むしろ近年の3DCGのようにパースが正確すぎる移動を見せると、むしろ小さい物に見えたり、滑らかすぎて引っかかりを覚えなくなる可能性もある。「ラ・シオタ駅への列車の到着」のように、映像はダイナミックに見せて劇的な驚きを与える原点から出発しているから、その驚きの方を重視すべきであろう。「レイヤーT.U.」も回を重ねるごとに洗練してきていて、カンナギボナットの戦闘など平面で描かれたパースと移動方向を合わせた[illegible]。複数の物体のかなり込み入ったアクションをワンカットで手際よく見せる映像などには驚きも感じられる。

この技法には歴史的なバックグラウンドもある。富野監督作品では1978年の『無敵鋼人ダイターン3』がちょうど『スター・ウォーズ』の日本公開年にあたる。このとき、宇宙船が接近してくるなど平面(セル)の拡大を[illegible]処理で表現していた。宇宙空間の中に星のない黒ベタのエリアをつくり、そこに多重露光(W.Exp)のスーパー処理で黒バックの宇宙船にT.U.をかけて重ねる。もっとゴージャスな作品では、この表現にオプチカル・プリンター(光学合成機)を使っていたが、これはTVアニメの予算や納期では多用できない。この簡易処理は「スーパーT.U.」と呼ばれ、TV版『機動戦士ガンダム』で多用されている。モビルアーマー"ビグロ"の高速接近・後退が好例で、作画では難しい速度感も出せる。劇場版では[illegible]出来がバレやすいためか限定的な使用であったが、そういう意味では「レイヤーT.U.」はガンダム伝統技法の進化バージョンなのである。

こうしたトリッキーな表現で「明示するもの」だけについ目が行きがちだが、特に今回のブロックでは「暗示するもの」も味わい深い。例えばシラノ-5のように人工の環境では、背景で描かれたディテールに「設定された歴史」が埋めこまれている。明らかに人工物として作られたものの内部には豊かな自然物があり、田園的な生活がある。しかしそれは魔法のように一瞬でつくられたものではなく、苔むしツタが絡まるなど、数十年、数百年単位といった時間の流れがあり、その結果が視覚情報として入ってくる。外壁には隕石が衝突したクレーターが散在し、内部の穏やかさとは対照的に本来生物の住めない危険な宇宙に存在していることが示されている。こうしたタイムスケールの積み重なりが空間の拡がりと有機的に作用して身体に染みいったからこそ、アイーダは事実に涙し、ベルリは受け止めきれなくて苛だった。

同じように体感できるかどうか、手がかりは映像にある。ただし、どれくらい明示するか暗示として埋めこむか、そのサジ加減もまた味つけのうち。どれくらい深く、何をどうくみ取ってこの世界を「経巡る」ことができるのか? そんな挑戦状を受けとった気分になれた新鮮なパートであった。

NO.　　　　　株式会社 サンライズ

カット	ピクチュア	内容	セリフ	秒数
		束ねた髪を握りしめて、ひっぱって	ラライヤ ベルリ!?	
		前方を見る 目パチ	ベルリ 大丈夫だ。	5+0
263		ガラスリングα T.U(トメナシ)		3+6
264		怒り 目むくビビり T.U.(トメナシ)	ベルリ(MONO) あんた私を生み故郷にしろっていうのか!	
265		ガランデン 船体の半分側とか ぶよぶよカーテンを通過してる (レイヤー T.U.)		3+6

12コ光 3つだけ明るい　(17+6)

▲第16話ラスト、ベルリは焦燥感を吐露する。欄外には「設定を気に入りすぎていたから、このセリフが出てこなかった」と監督の注記がある。

PROFILE

文◎氷川竜介(ひかわ りゅうすけ) アニメ・特撮研究家、明治大学 大学院客員教授。文化庁メディア芸術祭、毎日映画コンクールなどの審査委員を担当。著書に「フィルムとしてのガンダム」(太田出版)など。富野由悠季監督の著書「映像の原則——ビギナーからプロまでのコンテ主義」(キネマ旬報社)では編集協力を担当。

第7回 トミノロン
——人とインフラの重層性

——より深く味わうためのアプローチ

第19話〜第21話は、「世界の成り立ちを知る旅」の折り返し点。最終盤に向け、登場人物も世界を構成する要素も、ほぼ勢ぞろいとなるブロックだ。リギルド・センチュリーを支えるフォトン・バッテリーの供給源は、金星のビーナス・グロゥブ。頻発する抗争劇のすべての遠因が「エネルギー配給」にあるのなら、その源流にさかのぼろうというのがアイーダの発端である。

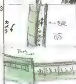
ところが敵の地からも新たな抗争勢力ジット団が出現し、トワサンガが勢力同様に「地球帰還＝レコンギスタ」を宣言する。キャピタル・テリトリィから出発し、新たな場所に行くたび、そこに個性的な人々の集団が出現し、覇権獲得のためにせめぎ合っている。視聴者としては一カ所をきわめる前にさらなる原因を求めて主役たちが次のステージに行くため、少々めまいを感じてしまうかもしれない。

やがて終盤では闘争勢力が3つに統合され、独立勢力となったメガファウナの人々が自主判断することで調停者となっていく。その予兆となるものも多く描かれている。人と新たな人、人と新たな世界が接触することで変化が生まれる。変わるものと変わらないもの……その差異の認識から、大きな全体像も見えてくるはずだ。

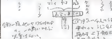
今回のブロックで『ガンダム Gのレコンギスタ』（以下、『G-レコ』）の登場人物中、世界変革の問題意識をもっとも体現しているのがアイーダである。そしてベルリもそんな彼女の変化を見つめつつ、皆を先に進めていくための騎士の役割を自覚し始める。

作中には台詞が語らない情報が多量に織り込まれている。あるがままに受け止め、考えたり想像してほしいというのが『「G-レコ」の見方』である。その意味で、全体の3分の2ぐらいに位置する第19話は一番



▲第19話冒頭は、巨大なクレッセント・シップで始まるランニングのシークエンス。「みんな走れ！」と[illegible]が走るシーンは富野アニメの王道[illegible]。





▲第19話のランニングシーン。ひとりずつ体型や性格を考えて、どう走らせるか指定した絵コンテ。本編ではさらにこれを膨らませて描写している。

の[illegible]チュートリアル[illegible]として[illegible]。とりわけビジュアル情報に関し、いくつも示唆的なアプローチが描かれているのが興味深い。

――点描されたものを繋ぐ想像力

アイーダはベルリとの関係修復に向けて、これまでとは異なった振る舞いを次第に見せ始める。変化をうながした要因は何なのか。

第19話冒頭[illegible]ランニングするユーモラス[illegible]心性、日[illegible]によって[illegible]のあか[illegible]る。多様な[illegible]で構築されているから面白い、という[illegible]されている。

宇宙船[illegible]クレッセント（三日月）[illegible]に遠心[illegible]であった。[illegible]2001[illegible]宇宙の旅[illegible]である。[illegible]

[illegible]が太陽光を半分にしか受けない三日月ならば、[illegible]がレコンギスタに使う[illegible]フルムーン（満月）という対比も意味深[illegible]。こうした科学的な仕掛けが[illegible]にリンクしているという感覚は、実に心地良い。

ランニングという[illegible]フレームから[illegible]出るほど[illegible]コンテ上でも、[illegible]見えない[illegible]のか[illegible]ゴ]の巨大宇宙船が[illegible]いるのも、[illegible]る目的のために。

[illegible]

▲第19話、クレッセント・シップの艦上に乗ったメガファウナ。カメラポジションに合わせた両者の位置関係が色鉛筆で指示されている。

書籍）の[illegible]には左右に赤と緑の蛍光塗料が[illegible]ようにしてある。[illegible]では視覚が[illegible]、それがすべてでもない。[illegible]の宇宙における視覚の[illegible]、特に[illegible]のなさがアイーダには[illegible]られる。空気遠近法という言葉が代表するように、地上では人は空気の存在をそれとなく知覚している。

空気がないなら数字を使って知覚すればいいかと言えば、それも否定される。数字優先だと、事実と人との[illegible]を読み間違う。まず人の感覚が先にありきなのだ。

[illegible]世界の認識

宇宙暮らしにおける「人の常識」は、地球とは違う。これを契機にして、アイーダはこれまで自分の立脚してきた価値観へ疑いを持ち、観察力・想像力の大切さを知ったのだろう。

体験・体感を通じた再確認の積み重ねに使われている金星への旅という長い時間。中でも重要なのは、アイーダのアメリア優先の観点への見直しである。それが「教えられたこと(刷りこまれたこと)」であり、「自分で感じ知覚したことではなかった」と気づく部分は衝撃で、これは他人事ではないと思った。

では感じること、想像したりすることとは何なのか。その事例も第19話に散りばめられている。例えば、マニィが「[illegible]……[illegible]のいる星なのか……分からないんだよ」と、来し方を見て涙するシーンは、単なる視認の問題ではない。ルイン（マスク）が仮面の下に隠した気持ちが分からないという意味も含んでいる。

あるいはベルリが直接会ったことのない肉親の想いをG-セルフから借り、涙ぐむシーン。すでにこの世を去ってはいても、「生命を継ぐ者を護りたい」という想いを残すことはできる。それを想像力で受け止める者さえいれば……ということなのだ。あまりの運命の激変に、事態を受け止めきれなくなっていたベルリが、これから何をすべきか腹をくくったとしたら、ここもひとつのきっかけに違いない。

自分という小さなものよりも、もっと大きな空間と時間の連なり。自分との関わりは何か。意識を拡大させて彼方にいる人や事物の存在を感じ、想うことで人が大きく変われる可能性が、さまざまに描かれている。

だからこそ、地球に住む人の心を想像すらしないジット団は敵対勢力になるのだろう。しかし、そんな彼らも仲間同士であれば、想いの繋がりは変わらない。立場を変えれば絶対悪はない。だからこそ、「どうすれば良いか」という部分に焦点が絞られてくるのである。

——人の営みを支えるインフラストラクチャ

ビーナス・グロッブそれ自体がフォトン・バッテリーの集合体であり、内部に[illegible]できる[illegible]の[illegible]であるオーシャン・リングもあるという設定も、非常に興味深い。なのにやはり市井の人々が

▲第19話ラスト、ジット団に占拠された状態の絵コンテ。ジロッドの図抜けたサイズが対比に見せて、伝わるような構図となっている。

▲第20話。テン・ポリスに対し、武力行使するジロッド。異様な攻撃方法がワンカットで描かれ、切り返しでビームの流れが描かれている。

▲第21話、コンキュデベヌス出撃シーン。ジット・ラボには「ルクソールのハトシェプスト[illegible]を参照しています」と監督の注記が添えられている。

いて、大[illegible]んでいる。ベルリの出会う海洋の[illegible]、[illegible]げ合うベ[illegible]の[illegible]など、ナチュラルな暮らしが[illegible]れている。

暮らしが[illegible]される「エネルギー」「[illegible]」「シー[illegible]ク管理」など[illegible]「インフラストラクチャ」という概念を考えさせられ[illegible]生活の基盤を支える公共目的で用意される施設のことだ。

学校や病院などを含む場合も[illegible]「[illegible]」を「有機的な生物」として観察すれば、リソース[illegible]人の生命や暮らし[illegible]するもの、特に「流れ」をとめない設備が重要だ。上下水道や電気、ガス、[illegible]鉄道など社会の血管に相当するもの、通信システムなど神経系に相当するものが最優先で、「ライフライン」という言葉が象徴すると[illegible]。[illegible]

▲第21話、大海を突き破って内部に出たベルリのG-セルフ。乗り上げた小島は「[illegible]石のよせあつめにちょっと土をのせたら森林できた」という設定。

[illegible]の大動脈であり、太陽系レベルでその役目を果たすのがクレッセント・シップで、ここにも「流れ」がある。つまり「ロジスティクス(兵站)」という概念だ。[illegible]ソースを[illegible]タイムにどう運搬するか、狭い意味では「物流」だが、遠隔地にどう物資を補給するかが戦争では兵器の優劣以上に重要となるし、平時の社会でもそこは変わらない。『機動戦士ガンダム』がかつて画期的にリアルとされたのも、このロジスティクスが見えるよう描かれていたことが大きな要因である。

オーシャン・リングの設置目的は明言されていないが、地球の約7割が海面で覆われていることをコピーし、クレッセント・シップが循環を運搬している描写から、生態系安定のために用意されたと推察できる。しかし地球に似せれば似せるほど、一部の人たちは「何かが足りない」と考えるようになったのかもしれない。

金星近傍は過酷な環境だ。地球に近しいものを維持しようとすればするほど、その近しさが逆に「違い」のほうを際だたせる。人は同じ部分と違う部分、そうした対比や変化に敏感なのだから。人間とは「足りないもの」に価値をとらえ、それは闘争の根源となりうる。

もうひとつ「ムタチオン」の問題もあるだろう。具体的な描写は第22話以後だが、富野(由悠季)監督はこの「突然変異」を意味する単語を手塚治虫の漫画から知ったと言う。手塚は医師でもあり、「ミューテーション」のドイツ語読みであろう。

金星圏から発したジット団によるレコンギスタ、[illegible]の描写もムタチオンなのか。そう考えると、コックピット内で準備運動している描写でさえ、気になってくる。明示されないからこそ、逆に想像力をかきたてる描写が多すぎる。分からないと混乱するのも良し、何だろうと首を突っこむのも良し。すべては受け手次第と、試されているような気にもなった金星到着編であった。

PROFILE

氷川竜介(ひかわ りゅうすけ) アニメ・特撮研究家、明治大学大学院客員教授。文化庁メディア芸術祭、毎日映画コンクールなどの審査委員を担当。著書に「フィルムとしてのガンダム」(太田出版)など。富野由悠季監修『映像の原則 ―ビギナーからプロまでのコンテ主義』(キネマ旬報社)では編集協力を担当。

第8回 トミノロン
——古典から連綿と連なる人の機微

——終盤に向かう三勢力への統合

この連載も、あと2回。フィルムの方も怒濤に終幕の収斂へと向かっている。決着を前線に、大きく三つに統合されていく各勢力。地球から上がってきたアメリア軍隊、トワサンガから進撃するドレット艦隊。これに対し、ビーナス・グロゥブから来たフルムーン・シップとキャピタル・アーミィが手を組むことで、一気に残り二勢力を[illegible]してしまおうという展開である。

大組織で仕事をしてみれば分かるが、この種のアライアンス（本来の意味は「同盟」）を内外で形成するケースは日常的に起きうる。不足するリソースを補填し、得意分野を補完して目の前の障壁を突破するためにはいったん手を組み、共通の障害が排除された後でアライアンスを解消して決着をつける流れは、古来から定番のもの。

「自分より強い者を排除する」「強者が支配する」という動機をめぐって繰り広げられる三つ巴の死闘に対し、メガファウナは「戦いそのものと距っている」というポジションが妙に[illegible]、生きのいいモビルスーツによる[illegible]という[illegible]が薄くなっているのも、その結果だろう。

独立部隊としてのメガファウナは、本来は便宜上であったはずの「海賊」を本分とした。それは「世界の成り立ちを知る旅」をしてきた結果である。

宇宙エレベーターの果てから月、金星と、どこへ行っても「人と世界」がある。そして人の営みは連綿と続き、国家にも連綿がある。だからこそ、どの組織・国家にも属せず、自分たちの信念と意志で危険を乗りこえていく意味あいの「海賊」を選択したのだろう。「人の連なり」を知ったベルリたちが、力で他者を制圧しようとする勢力のどれにも

荷担せず、「戦いを終わらせる戦い」という苦難に奮闘する、というのは実に胸に熱い展開である。

興味深いのは、物語上の「巨悪」を明瞭にしていないところだ。アイーダの義父で「自由」を過大評価しているグシオン総監は言うに及ばず、神経質なノウトゥ・ドレッド将軍も危機に際して部下の生き残りのために行動を起こした本分「レコンギスタ」を忘れない矜持を見せる。事件の発端を招いたクンパ・ルシータ大佐にしても単に傲慢な男というわけではなく、彼の理念が次々と現実化していることで応分の正当性を示している。誰にもそれなりの参戦理由があり、人格的にもそれなりの誠実さがある。

終盤の展開はまさに「地獄への道は善意で敷き詰められている」という有名な格言を想起させるのだ。人とはそういうものであろうと、絶望ではなく改めて噛みしめる。連綿と続く人の営み。時代は[illegible]人の本質は変わったことはない。[illegible]くなるのか」という点で、少しも変わらない。

それでも悲劇を繰り返さず、少しでも賢くなって欲しいという「願い」はある。[illegible]最大の焦点であろう。

▲ユグドラシルのテンダービームが艦隊を危機に追い込む。技術が招いた大惨劇なのに、「世界樹」を模したビームは美しく輝く、この矛盾。

――スペインの[illegible]「レコンキスタ」

そうした普遍性の継承という観点では、以前から「富野(由悠季)総監督がリスペクトしている昔の映画についても述べて欲しい」という要望をいただいていた。筆者の勉強不足もあって、なかなか対応しきれていなかったが、終盤の展開に関連していくつか記しておく。

まず本作メインタイトルの元になった「レコンキスタ」について。1961年公開(日本は1962年)のイタリア・アメリカ合作の大作映画『エル・シド』が「レコンキスタの時代」を描いているというのでチェックしてみた。公開時はTVの台頭により劇場映画がワイドスクリーン化し、巨費をかけた史劇スペクタクル大作が隆盛していた時期である。

歴史の大転換とそこで起きる大戦争、大破壊、虐殺など「死(タナトス)」に充ちた激動のシンボルを映像化し、その中で翻弄される美男・美女の大スターによる「愛(エロス)」を対照的に描くことで、観客を感動のカタルシスへと導く。この『エル・シド』も主演はチャールトン・ヘストンとソフィア・ローレンと、美男・美女である。ヘストンは後年の『猿の惑星』などの印象が強いかもしれないが、当時は若手の美形である。

日本でも虫プロダクションが『千夜一夜物語』(1969年)、『クレオパトラ』(1970年)と、このスペクタクル大作主義の系譜にある長編アニメーション映画を制作している。そして倒産した虫プロダクションのスタッフが中心となってつくった『宇宙戦艦ヤマト』(1974年)へ、その系譜は受け継がれた。「人は何から目が離せなくなるか」というスペクタクル、視覚芸術的な価値観は、『ガンダム Gのレコンギスタ(G-レコ)』まで連綿と水脈が繋がっているものなのである。

さて『エル・シド』は11世紀の実在の人物――スペインを救った伝説的英雄の物語である。ムーア人の侵略を受けた欧州イベリア半島をめぐり、キリスト教国が奪還する活動が「レコンキスタ」で、8世紀から15世紀末まで700年以上の長期にわたっている。

英語なら「Re-Conquest(再征服)」で区切る方が分かりやすい。意味分解して初めて『合身戦隊メカンダーロボ』(1977年)――富野総監督も演出で参加したロボットアニメの敵側「コンギスタドール軍団」が「征服者」の意味だったという真意に気づく。言葉はさらに「Con」「Quest」と分解できる。「Quest」は「求めること」だから、一方的な支配地域の奪還ではない意味あいが漂っている。

『エル・シド』の主人公は、若き勇将ロドリゴ。婚礼の日、彼は交戦中だったムーア人の王族を捕らえるが、これを殺さず逃がして、国王の命にそむいて反逆者とされたロドリゴの運命は暗転に乗りあげ、

▲ジット団とマスク部隊のアライアンスを見せるカット。個性的すぎるがゆえに、一時的な共闘であることが伺い知れる。

次々と苦難が迫りくる。だが、ロドリゴは勇気と卓越した戦闘力でこれを退けて民衆の心をつかみ、一度は敵同士となった婚約者シメンとの絆も取り戻していく。

逃したムーア人たちは後に「エル・シド」の称号を贈って終生変わらぬ友情を誓い、バレンシア攻略などの重大局面では民族を超えた友愛をもって共闘する。ロドリゴは王位継承の骨肉の争いにも巻きこまれるが、ロドリゴは忠誠をもってこれに応え、彼を排除しようとした王でさえ味方に付けてしまうのだ。こうした行動が「英雄」の本質だとすると、『G-レコ』に直接影響しているかどうかは不明ながらも、共通する願望の普遍性を見いだすことができる。

3時間以上におよぶ上映時間中、モブシーンやゴージャスな美術セット、絶景のロケーションなど、贅沢な物量と実物主義、機動力を投入して撮影した迫力に圧倒される。その気が遠くなるほど膨大な情報量に対し、ひとつずつのイベントはサクサクと進むテンポ良くハイペースな作劇で英雄の生涯が圧縮して語られる。そのスピード感自体がカタルシスなのだ。

とにかく観客を退屈させないよう、圧倒的物量を手際よく次々と出し入れしては感情を盛りあげ、緊張を高めては裏切る。頑なだったものは壊れる一方、二度と取り戻せないと思ったものが回復する。こうして抽象化すると、映画の黄金期、破格の予算でつくられたスペクタクル超大作に共通するエンターテインメントと、人を惹きつけ楽しませようとする作劇の姿勢が感じられる。

人は変わらないものの、諦めたら終わり。運命にあらがうことこそ英雄なのだ――という普遍性のある「エル・シド」の物語構成は、映画の描けるエンターテインメントが小手先のものではなく、観客に伝えることには価値があると教えてくれる。

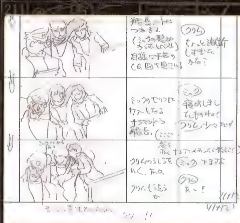
『G-レコ』がそこに到達しているか、それは吟味が必要だが、同じ高みを目指そうという意欲に共通性があることは確かだ。勢力が状況で変化するさま、ベルリが目指そうとしている英雄的な志など、映画の時代から継承しているものがあるという観点で、全体を精査したくなった。

――肉体を意味する秘匿された描写

もうひとつ「古典的映画」との関連で気づいたのは、特に第22話～第24話に多い「関係の暗示」である。

かつて富野由悠季は自身で『機動戦士ガンダム』を解説する「演出ノォト」という原稿で、共にTVを観るララァとシャアのシーンは「肉体関係」の甘いニュアンスを出したくて用意したという趣旨のことを語っていた。それは後に劇場でアムロ、シャア、ララァの三角関係が出現した瞬間、ララァを「プラトニックラブ」と「肉体関係」の葛藤で引き裂くための布石だったが、まだまだ子ども向けとされていたロボットアニメで、そこまで考えるのかという驚きがあった。

『G-レコ』にも、同様の「大人の関係」を匂わせる暗示が多く登場している。マッシュナーとロックパイは周囲に関係を叫んでまわって明示しているので説明不要だが、マスクをめぐる三角関係にしても、当初明らかにこの「肉体関係の有無」がほのめかされ、マニィとの対比によって、マスクが過去を拒絶しているという指示となっていた。



▲クリムとミックの会話に思わず頬を染めてしまうサラマンドラ艦長。富野総監督も自信たっぷりのコメントを、ついつい付加している。

欧州某国のアン王女が、ちょっとした気まぐれで素性を隠してローマの市街地にぬけ出し、地位が邪魔してできなかった数々をアメリカ人新聞記者ジョー・ブラッドレーと楽しむうち、身分違いの恋に落ちる。そんな『ローマの休日』の切ない物語は近年『機動戦士ガンダムUC』にも引用されているし、それ以前にTVアニメでも主に少女ものなどで数えきれないほど参考にされてきた。ダイヤモンド級の王道ラブストーリーである。

ところがこの「身分違いの恋」が「プラトニック」かどうかで、物語解釈はまるで変わってしまう。異説もあるほど巧妙な暗喩、暗示を使っているのだが、映画的表現からすれば「肉体関係アリ」なのだ。

アンは追っ手から逃げるため、夜の水面に飛び込んで全身が濡れてしまう。そこでジョーの部屋に場面が移るが、情景描写にしては尺が妙に長い。そしてカットが変わると、アンはジョーのガウンを羽織っている。そして交わされる会話――詳細はここではあえて書かないが、ほかの部分との対比ふくめて「ああ!!」という機微が織りこまれた台詞ばかりである。非常に確認しやすくもなっているので、ぜひ確認してほしい。

マニィが「マスク」「先輩」「ルイン」と呼び分けるのにも理由がある。第23話の光信号による表明は、彼女の物語のクライマックス。「ずっとルインだと分かって付いてきましたという一途さ」の「告白」だ。そこに本名を使った意図をマスクが察したため、バララからマニィへ気が移っていく。さらにバララの退場をはさみ、第25話でマニィの態度は軟化するのだが、これも画に描かれなかった「夜の話」を想像してほしいということに違いない。

こうした「隠し」が情感をフィルムに呼び込み、全体をリッチにする。極めつけは第23話、サラマンドラのブリッジにおけるクリム・ニックとミック・ジャックの会話だ。「寝坊しましたものね？」「少々だ」という短いやりとりを聞いて、艦長は思わず頬を赤らめる。これは「定時まで2人は同じベッドにいた」ということを意味する。富野総監督の絵コンテを確認すると、「ここで頬を赤くするアニメあったら教えて！」という注記が見つかり、大変な自信が伺える。

こうした一連の描写で思い出されるのが、名作「ローマの休日」（1953年）である。時代的に映画は公[illegible]ものとして「肉体関係の明示表現」が禁じられていた。逆に暗示によるソフィスティケートされた表現が追求され、観客からも好まれてきた歴史がある。特に肉体関係は「男女の機微」の分かれ目にあたるものだから「描いてしまえばそれまで」だ。その表現を抽象化して伝えることで、[illegible]の選択肢を与えるという意味もある。

この世界は、バラバラの情報、データの集積では決してない。時間をかけて入念に組み上げられ、明示と暗示のコントラストで微妙なものが浮かぶ、有機的な連続体なのである。文字数が尽きて詳しく解説できなくなったが、ユグドラシルのテンダービームが樹木の形状をしていて、「ああ、北欧神話の世界樹だからか」と、富野総監督としては反応してほしいのだろうな、と思った。

随所にそういう謎かけ的なネーミングや描写があり、常に「教養が試されている」ようなところが「G-レコ」にはある。筆者も正直すぐには分からないことだらけだが、まずは「？」と素直に思ってみて、いつか「！」と気づけるよう精進を続けたいと思っている。

PROFILE

●氷川竜介（ひかわ りゅうすけ）　アニメ・特撮研究家、明治大学大学院特任教授。文化庁メディア芸術祭、毎日映画コンクールなどの審査委員を担当。著書に『フィルムとしてのガンダム』（太田出版）など。富野由悠季監督の著書『映像の原則』[illegible]でのコンテ主義（[illegible]社）では編集協力を担当。

第9回
トミノロン
──時はめぐり、未来へ続いていく

──「本当の敵となるもの」とは何か

いよいよ最終巻である。今回は『G-レコ』に焦点を絞っての総括を試みたい。

まずは『ガンダム Gのレコンギスタ（以下、G-レコ）』最終回が「大地に立つ」と『機動戦士ガンダム』第1話サブタイトルの円環構造を描いたことに驚いた。そして「大ボスとの決戦」のような、「相手を屠って殲滅する行為」をゴールとしなかったことは、意義深い。架空の未来世界であっても、人の本質は同じであり続ける。タブーで縛れば反動が来るし、住む場所と役割と[illegible]、覇権を取り戻すための闘争が始まる。キャピタル・アーミィ、アメリア、トワサンガ、ビーナス・グロゥブ（ジット団）と主要な武装勢力は４者だが、組織で対立し手を組み、三つ巴となって潰し合っていく中、メガファウナはアメリアに編入されることなく独立行動を取り続ける。

いずこも軍備の発端は「何かが損なわれている」という意識を持った者たちが「パワー」を手にして蜂起することから始まる。起きる紛争は、異なる価値観を持つ特定個人や集団を「敵」と断定し、この世から消し去ることだった。それが何ら解決にならないことを、主人公ベルリやアイーダは知る。いや、知らねば

ならない。

マスクがこだわる「生まれながらの[illegible]」に[illegible]は、彼の[illegible]をくつがえすものを[illegible]神話や[illegible]の[illegible]である[illegible]者の「資格」と「義務」を問うものなのだから。

「本当の敵となるもの」とは、どこに[illegible]た事例は、アイーダが[illegible]に[illegible]してくだす評価にも見てとれる。決して[illegible]「[illegible]に負けた人」と[illegible]大[illegible]の[illegible]と、好対照の[illegible]す。[illegible]取っている。

では「本当の敵」とは、どこにいるものなのか。

――「[illegible]をみつける」という[illegible]

[illegible]、カメラが[illegible]人に[illegible]ことにすらいない[illegible]。たとえば人が[illegible]が生じたとき、力を手にした[illegible]「敵がいる[illegible]のではなく[illegible]から[illegible]」という[illegible]の「人は[illegible]たい[illegible]を外に[illegible]から見つける」という、[illegible]ている。

例えばインターネット上でも、[illegible]「正し[illegible]」を理由に「こうするべきだ」と[illegible]を[illegible]人を見かける。[illegible]の自由意志で[illegible]したりすることには[illegible]であるべきなのに。[illegible]ために[illegible]ないのだ。

こう考えていくと、「敵」を生む[illegible]いしは[illegible]」が本質だと見えてくる。[illegible]人を[illegible]すために[illegible]した[illegible]化すると組織の[illegible]に[illegible]するようになる。例えばピラミッドの頂点を目指すコンペティションが内部に「敵」を生む。それが人を[illegible]人を圧殺することもあり得る。

[illegible]のアイーダの[illegible]には、これに[illegible]する[illegible]が感じられる。そんな[illegible]を可能にしたのは、[illegible]ファウナの[illegible]ではないか。さまざまな[illegible]への[illegible]を経て、[illegible]のを目撃してきた[illegible]は、人の[illegible]思い知ったはずだ。メンバーも、[illegible]してきたカオスである。[illegible]こと」。

[illegible]人の[illegible]を手がかりに[illegible]した[illegible]として[illegible]を[illegible]していく構造は、[illegible]ものでもあるが、『G-レコ』の[illegible]で「[illegible]」として結束[illegible]できて[illegible]に[illegible]入るものもあった。「これから人が人らしく生きるためには何が必要なのか。新しい時代だからこそ原点に戻って考えろ」とも言われた気がした。[illegible]を[illegible]し、どういう人とどんな関係を結び、何を考え[illegible]その「[illegible]の旅」は人生の本質なもの、それに終わりはない。その旅の手がかりとなる[illegible]センスを、渾身の力で手渡された感さえある。

[illegible]ダムの本質は「[illegible]からの脱却」

[illegible]における「[illegible]」という[illegible]は、[illegible]まにも試みてきたものである[illegible]り、本作が[illegible]を[illegible]いている。ガンダムほどのヒット作ならば、[illegible]手でつくり続ければいい。それがビジネスとしての[illegible]

[illegible]いよう、「ガンダムとは何か?」と[illegible]て[illegible]、[illegible]その[illegible]からの[illegible]の「人[illegible]も通底している。

その[illegible]と[illegible]を可能と[illegible]つ[illegible]その[illegible]を引かれた人」という[illegible]なる。[illegible]な[illegible]出て[illegible]のか。それは、ロボットア[illegible]というジャンルの[illegible]に関係がある。

[illegible]を中心として[illegible]にあふれる[illegible]のマンガを[illegible]として、[illegible]をとげてきたアニメ業界。一方でその枠組みから[illegible]に[illegible]する「オリジナル作品」は、[illegible]の歴史である。アニメ[illegible]のオリジナルキャラクター、アニメ[illegible]のオリジナル世界、そしてアニメ[illegible]のオリジナル物語には、セールス[illegible]の[illegible]もない。大予算[illegible]と[illegible]、大[illegible]に[illegible]することを求められるアニメーション制作とは、相反する性質がある。

しかし、かつて風穴をあけることに成功した[illegible]オリジナル作品がいくつかある。その[illegible]の作品が1979年の『機動戦士ガンダム』だった。すでに[illegible]つくられたロボットアニメで、「[illegible]化されるロボットさえ活躍していれば、[illegible]にして良い」という空気が醸成された[illegible]であった[illegible]、[illegible]作品に干渉するクリエイションの[illegible]とされがちだが、一方で[illegible]のサロン的な[illegible]にして[illegible]

ところが「ロボットアニメとはこういうもの」という[illegible]枠組みに[illegible]たのは、クリエイター[illegible]だったのかもしれ[illegible]

ピクチャー　内容　セリフ　秒数

[illegible]枠の中での創意工夫の話であるが、「神自身を超え[illegible]を超えて飛翔を遂げ」という[illegible]されたのが、「[illegible]と書き換える」という[illegible]手法で出た『機動戦士ガンダム』という作品だ。

1980年代初頭には[illegible]と「[illegible]」の機会があり、時代の追い風も受けて、「ガンダム」が[illegible]を吹き飛ばす象徴的存在となった。[illegible]はなく、アニメの現場で血と汗を流してきたクリエイター[illegible]で真実をつけたのが、打開と変革、そのなによりの成果である。

212

ところが今度は「[illegible]ロボットものとは、ガンダムとはこういうもの」という[illegible]。「[illegible]を実現しようとしたガンダムが新たな[illegible]になる」というのは、なんとも[illegible]であるが、組織が組織防衛に奔走するよう[illegible]する[illegible]。これは人に[illegible]ガンダム[illegible]のである。[illegible]にかけるさまざまな[illegible]のように[illegible]をたどると[illegible]は、[illegible]ではないことがすぐにわかるはずだ。

213

ガンダムをもってガンダムを破壊しつくす

そういえば……と思い出すのが、1998年ごろ原宿で開催された劇場版『伝説巨神イデオン』上映イベントでの富野監督トークショーである。ある学生が「Vガンダム、Gガンダムとアルファベットをつけてガンダムを増やしていくと、そのうち残り少ない英文字がなくなるんじゃないですか？」という質問をぶつけたのだった。

当時10数年ぶりにお見かけしたら、老化が[illegible]ていた富野監督は一拍おき、「[illegible]」と聞いて、思いついたことがあります」と回答の口火をきった。「ガンダムというものは、この世にあってはならない。ガンダムを憎む主人公が、すべてのガンダムというものに乗り、ガンダムと呼ばれるものと戦ってすべて倒し、この世からなくす物語です。ありがとうございます」と答えた。そのとき客席に[illegible]筆者は、[illegible]で富野さんが[illegible]で参加された『[illegible]人間[illegible]シャーク』(1978年)[illegible]ん[illegible]せ、質問に答えてないし……」などと、不遜にも思ってしまった。

214

しかし20年近くの時間が経過して改めて思い起こすと、この質問が驚くべき未来への示唆を秘めていたことに気づく。つまりこの主人公とは、以後の富野監督ご本人のことなのだ。

筆者は1997年に『20年目のザンボット3』という初の著書を上梓し、1998年には『ブレンパワード』の取材で監督に再会する。そして富野監督が1999年に「全ガンダムを肯定しながら否定する」というアプローチの『∀ガンダム』を手がけたとき、すでに[illegible]った[illegible]を受けた。その驚きを受けて、筆者[illegible]肯定[illegible]を見直すことができた。1990年末、[illegible]べなくなりかけて[illegible]を迎えつつあったのは、むしろ筆者だったのかもしれない。そして1999年当時の富野監督の年齢(57歳)に、TVアニメ第一世代(1958年生)の筆者が追いついたのが、奇しくも2015年現在なのである。

現実世界でも、20年単位で事象に[illegible]ている[illegible]のサイクル。そんなとき、ふたたび「[illegible]ガンダム」というキーワードを聞くことになった『ガンダム Gのレコンギスタ』。この作品を改めてトータルで吟味することは、今述べたような連続の話を、さらに[illegible]20年先へ[illegible]ことに繋がる意義がある[illegible]は、これからだ。

叙事詩的な感覚が触発する「未来像」

さて、ガンダムにおけるリアリズムのルーツとなった『無敵超人ザンボット3』(1977年)から数えてもそろそろ40年となるロングスパンの流れをまとめる上で、「ガンダムの本質」としてもうひとつ重要なキーワードを示唆しておきたい。それは「叙事詩」である。

ガンダムの卓越した点のひとつは、「歴史」という目に見えない「時間の流れ」をロボットアニメに持ち込んだことにある。「物語内現在」だけではなく、いたるところ「過去・現在・未来」と三点セットの視点があり、存在や来歴の根拠がある。この感覚が、定型・様式化しかけていたロボットアニメに風穴を開けたのだ。

現実世界を題材とした既存の「歴史もの」は、考証と類推を経て年表化など共有された事件や風俗をベースとし、あらためてピンポイントの「物語内現在」として描きなおす作法だ。「遠未来の世界」を描く『機動戦士ガンダム』では、人びとの動きが絡み合うところにリアリズムの足場を組みつつ、人も世界も常に「来し方行く末」が透けてみえるような工夫を施したことで、この「歴史＝叙事詩」的な感覚を醸成することに成功した。

例えば「空襲」そのものを描くのではなく、「空襲を受けた結果」の瓦礫や傾斜を描く。そしてその建築物も、古くから伝わった様式や、人がいた痕跡を最小限におく。今大丈夫な建物も明日には破壊されるのか。観客が想像するであろう「来し方行く末」は、どこから出てくるのか？ それは頭脳に記憶として刻まれたもの。悠久の時と距離を超えて積み重なってきた記憶の連鎖が、喚起されるのである。

この「触発の感覚」が「未知なるもの」としてのモビルスーツやSF設定にも応用された結果、画面の外にも続いていく時空間への想像力を触発し、それが「ガンダム世界」を豊穣にした。その「叙事詩的な空気感」が、「宇宙世紀年表」を成立せしめたのである。

その[illegible]が、こ[illegible]からえ[illegible]った[illegible]が、『G-レコ』には[illegible]。それが何より嬉し[illegible]である。正[illegible]、ストーリーラインとしては整理されきっ[illegible]ない[illegible]もあ[illegible]し、[illegible]かもし[illegible]、[illegible]する「[illegible]」が付[illegible]ない不親切さなど不備を[illegible]にすれば[illegible]がない。

だが、[illegible]来、半世紀のキャリアをむかえた富野由悠季監督の「総決算」という「[illegible]」を前にすると、「よくぞこれだけ」という充足感が先にたつ。今後も再発見による驚きの[illegible]と、信じられない物量・情報量から発生する考察の有機的リンクが楽しみだ。

宮崎(駿)監督の『[illegible]』、高畑(勲)監督の『かぐや姫の物語』に加えて、この『ガンダム Gのレコンギスタ』[illegible]世紀を[illegible]たシニア世代が、次から次へと[illegible]ない圧倒的作品を提示した2013年から2015年[illegible]い[illegible]果を[illegible]せず、さらに[illegible]して先端を[illegible]ぬいて[illegible]とするこの[illegible]は、世界[illegible]でもきわめて[illegible]な[illegible]、やはり日本[illegible]アニメ[illegible]には[illegible]なものが[illegible]ているに違いない。

PROFILE

[illegible]アニメ・特撮研究家、明治大学[illegible]、文化庁メディア芸術祭、[illegible]の審査委員を担当。著書に「フィルムとしてのガンダム」([illegible])など。富野由悠季監督の著書「映像の[illegible]でのコンテ主義」(キネマ旬報社)では編集協力を担当。

▲第26話、混迷の戦闘を最後に収めていくのは、死と破壊の集積の果てに、ある高みに至ったベルリの行動であった。

RECONPEDIA IN G

FOUR-PANEL COMIC

{ 四コマ漫画 }

R.C. 1014. Lying in wait behind the Space Pirate and Aida's attack on the Capital Tower and the destiny of Bellri, now chosen by the G-Self, are truths which will shake the entire Regild Century. And it is all just the beginning of Reconguista.

創通・サンライズ・MBS

G-レコ 裏話 Vol.1

[作] 森本がーにゃ

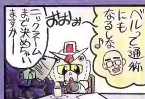


名前のつけ方 ①









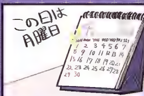
G-レコ裏話 Vol.2

作｜森本がーにゃ

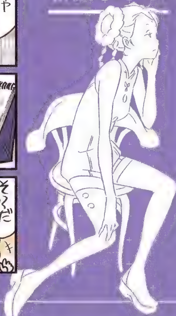
名前のつけ方②











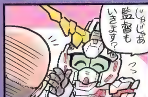
G-レコ裏話 Vol.3

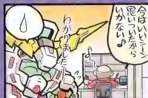
【作】森本がーにゃ







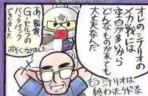


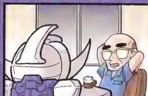


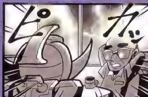
G-レコ裏話 Vol.4

【作】森本がーにゃ

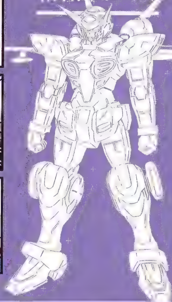
神の雷 ④









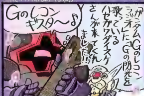


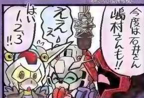
G-レコ裏話 Vol.5

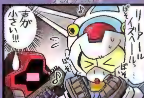
|作|森本がーにゃ



うたえ!!Gの閃光!! ①





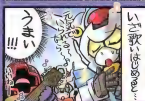


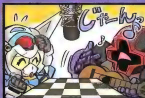


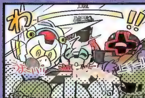
G-レコ裏話 Vol.6

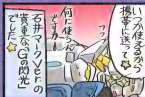
[作]森本がーにゃ

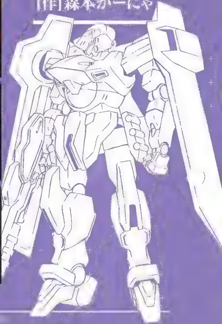
うたえ!!Gの閃光!! ②









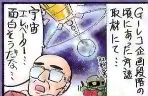


G-レコ裏話 Vol.7

[作]森本がーにゃ

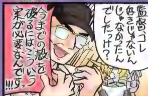


好き嫌いよりも ⑦





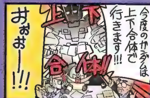


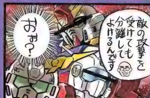


G-レコ 裏話 Vol.8

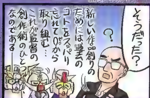
【作】森本がーにゃ

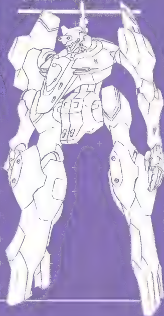
合体!分離!!(過去のコトも) ⑧









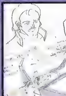


G-レコ裏話 Vol.9

[作]森本がーにゃ



監督もデザイナー？ ⑨







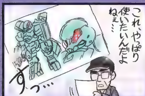


MOTTAINAI ⑩

G-レコ裏話 Vol.10

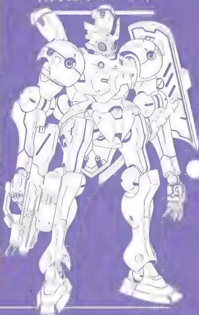
【作】森本がーにゃ





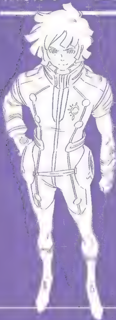






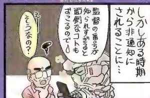
G-レコ裏話 Vol.11

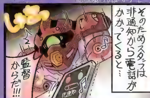
[作]森本がーにゃ



非通知の電話 ⑪







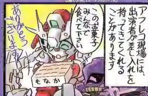


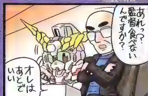
G-レコ裏話 Vol.12

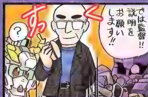
【作】森本がーにゃ

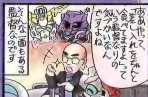
差し入れ ⑫

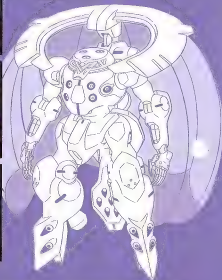
嶋村侑（アイーダ・スルガン役）









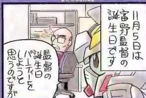


G-レコ裏話 Vol.13

【作】森本がーにゃ

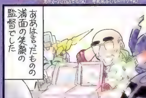


サプライズ！ ⑬







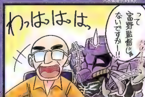


G-レコ裏話 Vol.14

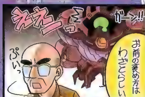
【作】森本がーにゃ

自画自賛 ⑭





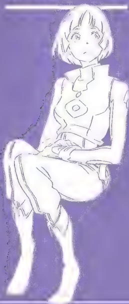




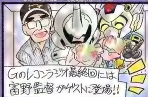


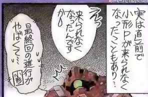
G-レコ裏話 Vol.15

【作】森本がーにゃ

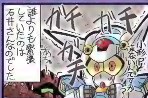


レコンラジオ最終回!! ⑮









G-レコ裏話 Vol.16

[作]森本がーにゃ

レコンラジオ最終回!! (16)











G-レコ裏話 Vol.17

[作] 森本がーにゃ



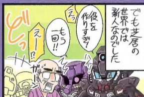
アフレコ最終回!! ⑰





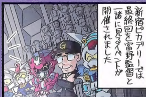
富野由悠季総監督





G-レコ裏話 Vol.18

[作]森本がーにゃ



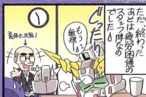
佐藤拓也(マスク役)　石井マーク(ベルリ・ゼナム役)



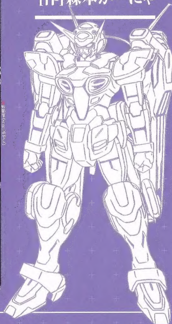
コヤマシゲト(デザインワークス)　吉田健一(キャラクターデザイン)



ハセガワダイスケ(EDテーマ歌手)



小形尚弘(プロデューサー)









RECONPEDIA

GUNDAM RECONGUISTA IN G







BCXA-0947 ©創通・サンライズ・MBS NOT FOR SALE